N-ZONE
DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN WWW.N-ZONE.DE

€ 5,99
SONDERHEFT 01/16

4 197383 605994 01
Österreich 6,50 €, Schweiz sfr 11,00, Benelux 6,90 €

SONDERHEFT

EXKLUSIVE BEILAGE
Herausnehmbare Spickzettel mit den wichtigsten Tipps & Taktiken auf einen Blick!

Pokémon GO™

MIT GUIDE ZUR EVOLI-ENTWICKLUNG

Smartphone-Monsterjagd von A bis Z

GRUNDLAGEN-TIPPS
Ideal für Einsteiger: Jede Facette des Spiels genau erklärt + Das müssen Eltern wissen!

PROFI-TAKTIKEN
Ratgeber mit unschlagbaren Strategien für Arenakämpfe, Stufenaufstiege u. v. m.

POKÉMON-KOMPENDIUM
Komplettübersicht zu allen 151 im Spiel vorhandenen Pokémon – mit unverzichtbaren Zusatzinfos!

SPANNENDE SPECIALS
Erfahrt noch mehr rund um das Pokémon-Universum und die Technologie hinter Pokémon GO!

INHALT

SERVICE
Inhalt und Impressum 02

GRUNDLAGEN
10 Dinge, die ihr wissen müsst 04
Die ersten Schritte 06
Alle Attribute erklärt 08
Alle Items erklärt 10
Mehr Saft für *Pokémon GO*! 11
Pokémon fangen leicht gemacht 12

RATGEBER
So schnappt ihr Pokémon in der Nähe 16
Wichtige Anlaufstelle: Die PokéStops 18
Trainer brauchen Eier!
Clever seltene Pokémon ausbrüten 20
Shop und PokéMünzen 22
Schneller Stufenaufstieg, starke Pokémon . 24
Richtig kämpfen, clever ausweichen –
so werdet ihr zum Arena-Meister! 28
Pokémon-Typenkunde – Wer gegen wen?.. 32
Die besten Pokémon für Arena-Kämpfe 36
Die Risiken von *Pokémon GO* –
Das müssen Eltern wissen! 38
Multitasking bei der Pokémon-Jagd 40

POKÉMON-KOMPENDIUM
Alle 151 Pokémon im Überblick 42
Bisasam bis Schillok 43
Turtok bis Arbok 44
Pikachu bis Knuddeluff 46
Zubat bis Menki 48
Rasaff bis Tentacha 50
Tentoxa bis Sleima 52
Sleimok bis Tragossa 54
Knogga bis Sterndu 56
Starmie bis Blitza 58
Evoli-Guide 59
Flamara bis Mew 60

EXTRA
Diese Features braucht *Pokémon GO* noch .. 62
Pokémon GO – 25 skurrile Geschichten 66
Faszination Pokémon 70
Pokémon-Odyssee durch Würzburg 76
Augmented Reality: Das steckt dahinter 82
20 Jahre Pokémon –
Ein Rückblick auf die Erfolgsserie 88
Taschenmonster mit Suchtpotenzial –
Ihr wollt mehr? 94

GRUNDLAGEN – ALLE INFOS FÜR DEN EINSTIEG

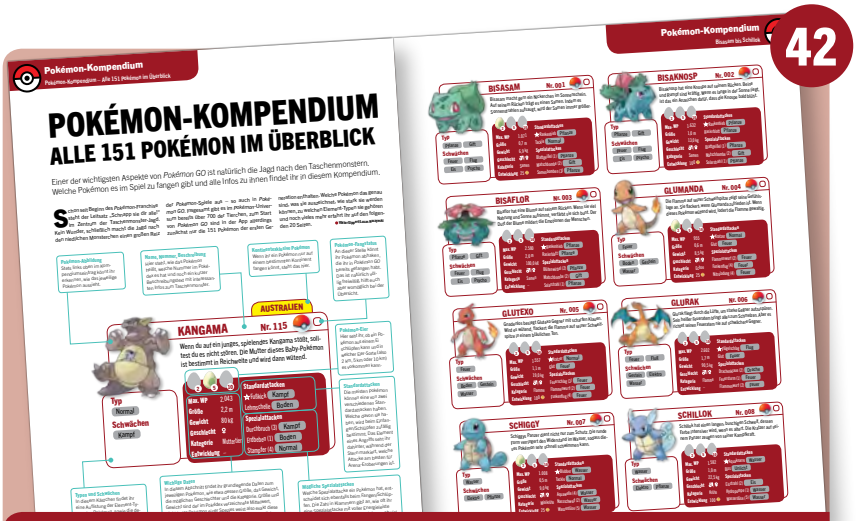
HERZLICH WILLKOMMEN, LIEBE POKÉMON-TRAINER!

Bereits seit 20 Jahren fesseln die *Pokémon*-Spiele Millionen von Menschen, die es sich zum Ziel machen, alle Pokémon zu fangen. Nun bevölkern die beliebten Pokémon sogar unsere Welt, denn mit *Pokémon GO* können Spieler mit ihrem Smartphone auf dem gesamten Globus die Taschenmonster fangen, sammeln, züchten, weiterentwickeln und im Kampf gegeneinander antreten lassen. Dabei steckt in *Pokémon GO* wesentlich mehr, als man auf den ersten Blick vermuten würde. Mit diesem Magazin geben wir euch alles an die Hand, das ihr brauchen werdet, um euren Weg von der Account-Erstellung bis zum Meister-Pokémon-Trainer zu gehen. Spieleinsteiger finden sich dank unserer Grundlagen-Tipps im Nu im Spiel zurecht. Für Fortgeschrittene haben wir außerdem zahlreiche Ratgeber-Artikel zu sämtlichen Aspekten des Spiels, darunter wertvolle Ratschläge für die Entwicklung von Pokémon, hilfreiche Strategien für Arena-Kämpfe, nützliche Guides für schnelle Stufenaufstiege eurer Spielfigur und eine aufschlussreiche Erklärung des Pokémon-Typensystems. Im umfangreichen Pokémon-Kompendium findet ihr zudem unverzichtbare Informationen zu allen 151 im Spiel vorhandenen Pokémon und könnt euch direkt eure Favoriten in Ruhe ausgucken. Zu guter Letzt könnt ihr euch in diversen Specials und Reportagen zusätzliches Wissen rund um das Pokémon-Universum anlesen oder einfach nur etwas schmökern. In diesem Sinne, ab in die Welt und schnappt sie euch alle!

Viel Vergnügen beim Lesen wünscht euch

euer N-ZONE-Team!

16



42

62

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media GmbH Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Geschäftsführer	Hans Ippisch, Rainer Rosenbusch
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.)	Viktor Eippert verantwortlich für den redaktionellen Inhalt Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion	Marco Cabibbo
Mitarbeiter dieser Ausgabe	David Bergmann, Susanne Braun, Dennis Christ, Laureen Eggmann, Max Falkenstern, Wolfgang Fischer, Johannes Gehrling, Lucas Kaczynski, Benjamin Kegel, Maik Koch, Patrick Schmid, Frank Erik Walter, Sebastian Zelada
Lektorat	Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout	Andrea Reiss (Ltg.), Alexandra Böhm, Albert Kraus, Frank Pfründer
Layoutkoordination	Albert Kraus
Titelgestaltung	Andrea Reiss
Vertrieb/Abonnement	Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing	Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion	Jörg Gleichmar (Ltg.)

www.n-zone.de

Head of Online	Christian Müller
Chefredakteur Online	Wolfgang Fischer
SEO/Produktmanagement	Stefan Wölfel
Redaktion	Matthias Dammes, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke, Maik Koch, David Martin
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ruben Engelmann
Webdesign	Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Verantwortlich für den Anzeigenteil
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Anne Müller: Tel.: +49 221 2716-251; anne.mueller@computec.de
Judith Gratias-Klamt: Tel.: +49 221 2716-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel: Tel.: +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenberatung Online
Weischer Online GmbH, Elsberg 7, 22767 Hamburg
Telefon: +49 40 809058-2239; Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

Anzeigendisposition	anzeigen@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 29 vom 01.01.2016

Abonnement der Monatsausgabe der N-ZONE
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, der Schweiz und weiteren Ländern ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00
Österreich: € 57,50
Ausland: € 62,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739

Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1–3, 20355 Hamburg, www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, PLAY 4, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK, MAKING GAMES

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH

10 DINGE, DIE IHR WISSEN MÜSST

Was für ein Spiel ist *Pokémon GO*? Worum geht es und was ist das Ziel? Wir erklären euch die 10 wichtigsten Dinge, die ihr zum Start unbedingt wissen müsst.

1. Worum geht es in Pokémon GO?
Pokémon GO ist ein Free2Play-Spiel für Smartphones, das sich ebenso wie andere Teile der *Pokémon*-Reihe um zwei Aspekte dreht: Zum einen das Fangen und Sammeln von Pokémon und zum anderen den Wettkampf mit den eigenen Pokémon gegen die Pokémon von anderen Spielern. Ihr übernehmt in *Pokémon GO* die Rolle eines angehenden Pokémon-Trainers, der von Professor Willow beauftragt wird, Pokémon zu fangen, um ihm so bei seinen Forschungen zu helfen. Das Suchen, Fangen und Ausbrüten von Pokémon ist auch bereits der wichtigste Aspekt von *Pokémon GO*. Darüber hinaus gibt es simple Rollenspiel-Mechaniken in Form von Erfahrungspunkten, die euer Spieler-Avatar für verschiedene Aktionen sammeln kann, um dann in der Stufe aufzusteigen. Mehr dazu in unserem Ratgeber ab Seite 24. Wer möchte, kann mit seinen Pokémon in fest vorgegebenen Arenen gegen die Pokémon anderer Spieler antreten. Wie das geht und was ihr beachten müsst, erklären wir im Ratgeber ab Seite 28.

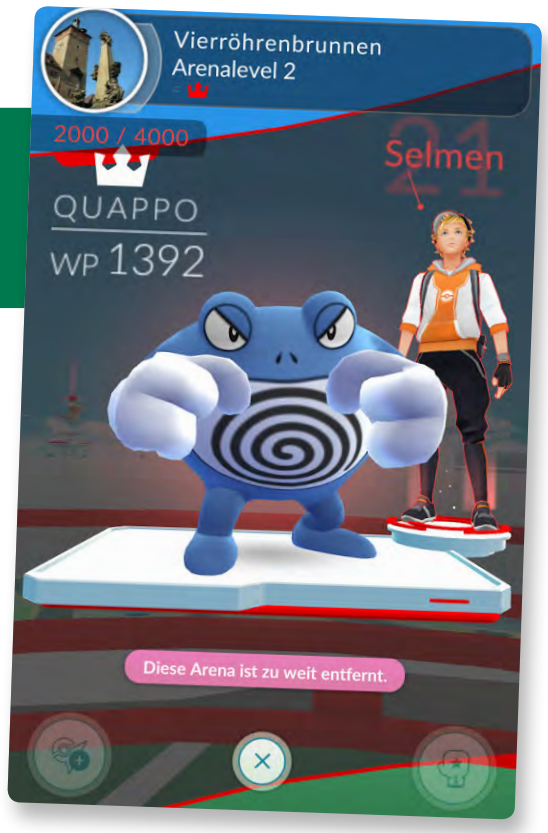
2. Was sind Pokémon?
Der Begriff Pokémon ist eine Kurzform für das englische Pocket Monsters (Deutsch: Taschenmonster). Dabei handelt es sich um fiktive Lebewesen, die meist Tieren oder Objekten nachempfunden sind und die man in der Spielwelt antrifft und mit sogenannten Pokébällen einfangen kann. Aktuell gibt es bereits über 700 verschiedene Pokémon, von denen 151 in *Pokémon GO* verfügbar sind. Das Besondere an *Pokémon GO* besteht darin, dass man die Pokémon nicht in einer fiktiven Spielwelt antrifft, sondern dank GPS-Funktion und Augmented Reality mit dem Handy in der realen Welt. Erdacht wurden die Pokémon vom Japaner Satoshi Taijiri, der in seiner Jugend gerne Insekten sammelte, diese zeichnete und in den Zeichnungen dann im Kampf gegeneinander antreten ließ.

3. Wo finde ich überhaupt Pokémon in Pokémon GO?
Grundsätzlich können die Taschenmonster in *Pokémon GO* überall auf der Welt erscheinen. In großen Ballungszentren tauchen aber wesentlich mehr Pokémon auf als in abgelegenen Gebieten. Außerdem hängt die Verteilung der Pokémon auch von ihrer Seltenheit und ihrer Sorte ab. Wasserpokémon verbreiten sich beispielsweise vermehrt an Flüssen und Seen. Übrigens erscheinen Pokémon unabhängig voneinander für alle Spieler, man kann einem anderen Spieler also keines der Taschenmonster wegschnappen, wenn man es fängt.

4. Was ist das Ziel in Pokémon GO?
Ein vorgegebenes Spielziel gibt es in *Pokémon GO* nicht, es ist viel eher so ausgelegt, dass man es theoretisch endlos lange spielen kann. Allerdings sind manche Aspekte von *Pokémon GO* durchaus abschließbar. So kann man unter anderem eine Maximalstufe mit dem Spielercharakter erreichen (zu Redaktionsschluss dieses Heftes war diese bei 40), alle Orden für das Erledigen verschiedener Herausforderungen erhalten und natürlich den Pokédex vervollständigen. Dabei handelt es sich um ein Pokémon-Lexikon, in dem jedes bereits gesehene und gefangene Exemplar katalogisiert wird.

5. Kann ich Pokémon GO überall spielen?
Damit das Spiel ermitteln kann, wo ihr euch befindet und wo Pokémon auftauchen, benötigt es eine Internetverbindung sowie ein GPS-Signal. In Funklöchern, Tunneln oder in Kellergewölben funktioniert *Pokémon GO* folglich nicht. Außerdem solltet ihr beachten, dass man sich zum Spielen von *Pokémon GO* viel bewegen muss. Von der Couch aus lassen sich nur sehr selten Pokémon fangen und viele der Features im Spiel erfordern sogar explizit, dass ihr bestimmte Schlüsselorte in eurer Umgebung aufsucht.

Pokémon GO ermöglicht Spielern, Pokémon in der realen Welt zu fangen. Dafür greift die App auf GPS-Daten eures Handys zurück.



In Arenen, die an festen Orten definiert sind, könnt ihr mit euren Pokémon gegen die Taschenmonster anderer Spieler antreten.

6. Auf welchen Geräten läuft *Pokémon GO?*

Pokémon GO ist sowohl über den Google Play Store als auch über den iTunes Store für iOS-Geräte verfügbar. Tablets werden zwar unterstützt, optimiert ist die App aber explizit für Smartphones.

Geräte mit iOS

- Voraussetzung ist iOS 8 oder neuer.
- Unterstützt werden iPhone 5 und neuer.

Geräte mit Andoird

- Voraussetzungen sind: Android 4.4 oder neuer, GPS, verlässliches Internet (2G, 3G, 4G)
- Die Technik des Smartphones sollte zumindest mit der eines iPhone 5 vergleichbar sein.
- Nicht unterstützt werden Handys mit Intel-Prozessoren.

7. Gibt es In-App-Käufe?

Wie bei Free2Play-Spielen üblich, könnt ihr auch in *Pokémon GO* Spielwährung (PokéMünzen) für Echtgeld erstehen, um mit dieser wiederum Gegenstände im Spiel zu kaufen. Die Preise für die PokéMünzen-Pakete rangieren zwischen 0,99 Euro und 99,99 Euro. Mehr Infos zum Shop gibt es im dazugehörigen Ratgeber ab Seite 22.

8. Muss ich Geld ausgeben, um vorankommen?

In *Pokémon GO* kann man viel Spaß haben, ohne auch nur einen Cent auszugeben. Da man mithilfe von PokéMünzen nicht direkt an Pokémon oder Erfahrungspunkte rankommt, kann man sich Spielfortschritt nicht direkt kaufen. Sehr wohl kann man seinen Fortschritt aber mit PokéMünzen (und somit auch Echtgeld) beschleunigen. Denn abseits von ein paar sporadischen Level-up-Belohnungen erhält man Lockmodule (locken Pokémon – darunter auch seltene) und Glücks-Eier (verdoppeln 30 Minuten lang die erhaltenen Erfahrungspunkte) ausschließlich über den Shop. Wer sich viel bewegt und aktiv spielt, kommt aber auch ohne Geld gut voran – insbesondere mit unseren Tipps und Ratgebern in diesem Heft.

9. Ist *Pokémon GO* eine Solo-Erfahrung oder kann ich mit anderen spielen?

Aktuell ist eine direkte Interaktion mit anderen Spielern in *Pokémon GO* noch nicht möglich. Man kann zwar die Pokémon anderer Spieler in Arenen herausfordern, diese werden aber vom Computer gesteuert und agieren selbstständig. Entwickler Niantic hat aber bereits angekündigt, dass direkte Spielerduelle sowie der Tausch von Pokémon zu einem späteren Zeitpunkt mit Updates nachgereicht werden sollen. Unabhängig davon eignet sich *Pokémon GO* auch jetzt schon sehr gut, um sich mit Freunden zu treffen und gemeinsam auf Pokémon-Jagd zu gehen oder im Verbund Arenen zu erobern.

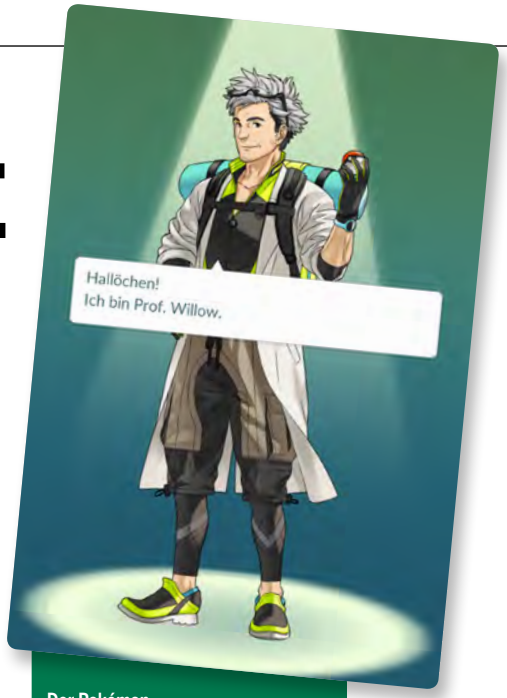
10. Kommen weitere Spielinhalte mit Updates hinzu?

Absolut. Wie gerade erwähnt, hat Niantic bereits künftige Updates mit frischen Spielinhalten bestätigt. Neben der zuvor erwähnten Tauschfunktion und den Spieler-Duellen sollen unter anderem mehr Features rund um die Arenen folgen, Pokémon-Center (mehr dazu im Extra-Teil ab Seite 62) sollen ins Spiel finden und PokéStops sollen eine wichtigere Rolle spielen. Außerdem wird es spezielle, offizielle Events geben. Worum es bei diesen Events genau geht, war zu Redaktionsschluss noch nicht bekannt, doch die Wahrscheinlichkeit ist hoch, dass sich zumindest manche davon um die legendären Pokémon wie Zapdos oder Mewtu drehen, die man nicht in freier Wildbahn einfangen kann. Außerdem soll die Menge an im Spiel vorhandenen Pokémon mit der Zeit wachsen. Zu Redaktionsschluss waren übrigens noch die Spielversionen 1.1.1 (iOS) und 0.31.0 (Android) aktuell. Entsprechend beziehen sich sämtliche Angaben in diesem Heft auf diese Versionen.

Viktor Eippert

DIE ERSTEN SCHRITTE

Jeder angehende Trainer steht irgendwann einmal ganz am Anfang seines Abenteuers. Damit ihr dafür bestens gerüstet seid, erklären wir euch die ersten Schritte und die Grundlagen der Spieloberfläche von *Pokémon GO*.



Der Pokémon-Professor Willow begrüßt euch zu eurem großen Abenteuer. Er beauftragt euch damit, ihm bei seinen Forschungen zu helfen, indem ihr die Taschenmonster sucht und sammelt.

Eigentlich ist die Spieloberfläche bei *Pokémon GO* recht simpel aufgebaut, einige Dinge sind aber nicht selbsterklärend und viele Informationen über die Steuerung bekommt ihr auch nicht. Mit unserer Beschreibung findet ihr euch trotzdem schnell zurecht und verpasst auch nicht die Chance auf ein seltenes Pokémon, das ihr mit einem Trick zu Beginn des Spiels bekommen könnt.

KONTO EINRICHTEN

Bevor der Spielspaß losgeht, müsst ihr euch ein Konto anlegen, mit dem ihr euch später an jedem kompatiblen Gerät in *Pokémon GO* einloggen könnt. Dabei ist es ein riesiger Vorteil, dass eure Spieldaten online gespeichert werden und ihr sie deshalb überall abrufen könnt. Solltet ihr euer Smartphone verlieren, sind eure Errungenschaften also alle noch da! Ihr habt die Wahl, euch mit einem beliebigen Google-Konto anzumelden oder ein Konto beim Pokémon Trainer Club zu erstellen (insofern ihr noch keines habt). Das geht fix von der Hand – ihr werdet auf die Website des Trainer Club weitergeleitet und könnt dort, wie üblich, mit Angabe eines Spielernamens, Geburtsdatums, einer E-Mail-Adresse und eines Passworts euer neues Konto einrichten. Übrigens könnt ihr an einem Gerät neben dem Pokémon Trainer Club auch zwischen verschiedenen Google-Konten wechseln. Sehr praktisch, wenn ihr euch zum Beispiel ein Tablet mit eurer Familie teilt und jeder seinen eigenen Spielstand haben möchte!

Zu dieser Ansicht gelangt ihr nach jedem Start des Spiels. Neben der Spielwelt, wilden Pokémon, Arenen und PokéStops habt ihr von hier aus Zugriff auf alle Funktionen.

PROF. WILLOW UND EUER AVATAR

Habt ihr euer Konto erfolgreich eingerichtet, werdet ihr vom Pokémon-Professor Willow begrüßt. Er erklärt euch, was ihr in *Pokémon GO* überhaupt macht – nämlich Pokémon, die ihr überall auf dem Globus findet, suchen und sammeln. Nach dem Gespräch mit dem Professor erstellt ihr euren Avatar. Dabei könnt ihr euer gewünschtes Geschlecht auswählen und euren Charakter danach in seinem Aussehen anpassen. Zur Auswahl habt ihr verschiedene Gesichter, Haar- und Augenfarben, Caps, Oberteile, Hosen, Schuhe und Rucksäcke, die sich aber in ihrem Aussehen kaum unterscheiden. Außerdem könnt ihr die Hautfarbe eures Avatars ändern. Das alles hat aber keinerlei Einfluss auf das eigentliche Spiel – ihr könnt euren Charakter also ganz nach euren Vorlieben gestalten.

EUER ERSTES POKÉMON

Danach dürft ihr direkt euer erstes Taschenmonster fangen – die Starter-Pokémon Bisasam, Glumanda und Schiggy erscheinen nämlich auf der Karte. Wählt ihr eines aus, erklärt euch der Professor kurz die grundlegenden Regeln des Fangens (eine ausführliche Erklärung und Tipps findet ihr ab Seite 12) und ihr dürft direkt beweisen, dass ihr das auch verstanden habt. Tipp: Am häufigsten werdet ihr im Verlauf eures Abenteuers wilde Schiggy treffen – Bisasam und Glumanda sind da schon seltener. Geht es euch also vor allem um die Vervollständigung des Pokédex, wählt eines der beiden Letzteren. Ist euch außerdem noch die Stärke des Taschenmonsters wichtig, dann fangt Glumanda – allerdings werdet ihr später, mit höherem Trainerlevel, ohnehin deutlich stärkere Pokémon fangen können.

PIKACHU-TRICK

Mit einem kleinen Trick gibt es noch ein viertes Starter-Pokémon zu Auswahl: das allseits beliebte Elektro-Taschenmonster Pikachu. Damit es auf der Karte erscheint, geht ihr folgendermaßen vor: Bewegt euch von den anderen drei Startern weg, indem ihr einfach ein paar Straßen weiterlauft. Irgendwann habt ihr euch so weit von ihnen entfernt, dass sie kurz verschwinden und an eurer neuen Position wieder auf der Karte erscheinen. Wenn das passiert, geht ihr einfach weiter, bis sie

Andere Haarfarbe, neue Hose oder Schuhe, ein schicker Rucksack und wieso nicht doch lieber blaue Augen? Euren Avatar könnt ihr gestalten wie ihr möchtet, auf den Spielverlauf hat das keinen Einfluss.

wieder verschwinden. Wiederholt diesen Vorgang etwa drei- bis fünfmal, dann erscheint auf einmal ein Pikachu auf der Spielkarte! Berührt ihr es auf dem Bildschirm, könnt ihr es auf die gleiche Art fangen wie alle anderen Pokémon auch. Da Pikachu eines der seltenen Pokémon ist, ist dieser Trick sicher sinnvoll für ambitionierte Pokémon-Forscher.

START INS ABENTEUER UND INTERFACE

Habt ihr euer erstes Taschenmonster gefangen, geht das Abenteuer los. Professor Willow erzählt euch von den PokéStops, die ihr überall auf der Welt findet, und fordert euch auf, direkt einen zu besuchen. Damit greift ihr gleich eure ersten Gratis-Items ab! Eine genaue Erklärung der PokéStops findet ihr im Ratgeber ab Seite 18. Nun befindet ihr euch zum ersten Mal auf dem Bildschirm, den ihr immer zu sehen bekommt, wenn ihr das Spiel startet: den Kartenbildschirm. Auf der linken Seite findet ihr einen Screenshot davon. Der kleine, weiße Pokéball oben links ist einfach nur ein Ladesymbol. Auf gleicher Höhe rechts seht ihr einen kleinen Kompass – berührt ihr ihn, richtet sich die Spielansicht nach dem Kompass aus, der in eurem Smart-Gerät verbaut ist. Unten links kommt ihr zur Charakter-Ansicht. Dort seht ihr euren Namen, Avatar, Level, die Erfahrungspunkte bis zur nächsten Stufe, PokéMünzen, Team, Startdatum, verdiente Medaillen und das Tagebuch. Im Tagebuch findet ihr eine genaue Auflistung aller Aktionen eures Spielverlaufs. Dazu gehören beispielsweise PokéStop-Besuche, Arena-Kämpfe oder die Jagd nach wilden Pokémon. Mittig unten auf dem Bildschirm seht ihr einen Pokéball – berührt ihn, um die Einstellungen zu ändern und zu Pokédex, Pokémon, dem Shop und euren Items zu gelangen. Eine genauere Erklärung dieser Ansicht findet ihr oben in dem Extra-Kasten. Unten rechts findet ihr den „In der Nähe“-Kasten, der bei Berührung größer wird und euch über Taschenmonster in der Nähe informiert. Alle weiteren Infos dazu im Ratgeber ab Seite 16.

● Johannes Gehrling

DAS HAUPTMENÜ ERKLÄRT

Das Hauptmenü, das ihr auf dem Startbildschirm über den Pokéball erreicht, bietet euch Zugriff auf (fast) alle wichtigen Funktionen des Spiels.

Hier findet ihr euer Pokémon-Lexikon, wo ihr alle Pokémon seht, die ihr bisher gesehen oder gefangen habt. Außerdem stehen zu allen gefangenen Taschenmonstern weitere Informationen bereit, die ihr auch im Kompendium ab Seite 42 findet.

In den Einstellungen könnt ihr Musik, Soundeffekte, Vibrieren und einen Energiesparmodus an- oder ausschalten und bekommt weiterführende Infos über *Pokémon GO*. Zudem könnt ihr Fehler melden und euch abmelden, um euch mit einem anderen Konto wieder anzumelden. Unter Tipps bekommt ihr von Professor Willow jederzeit die Grundlagen zu PokéStops und Arenen erklärt.

Im Shop könnt ihr echtes Geld für die spielinterne Währung (PokéMünzen) ausgeben und dafür neue Items kaufen. Einen eigenen Ratgeber zum Shop und der Währung findet ihr ab Seite 22. Hier besonders wichtig: Habt ihr Arenen mit eigenen Pokémon besetzt, könnt ihr alle 21 Stunden PokéMünzen und Sternenstaub einsammeln. Das Symbol hierfür befindet sich in der oberen rechten Ecke des Shops.

Berührt ihr das Pokémon-Symbol, gelangt ihr zu einer Übersicht über alle Taschenmonster in eurem Besitz. Außerdem könnt ihr sie nach verschiedenen Kategorien sortieren: Funddatum, Nummer, Kraftpunkte, Name, Wettkampfpunkte oder ihr favorisiert eure liebsten Pokémon. Neben euren Monstern findet ihr zudem alle Eier in eurem Besitz, die ihr dort auch in Ei-Brutmaschinen legen könnt.

Tippt ihr auf Items, seht ihr eine Übersicht über alle Items in eurem Besitz. Überflüssige Gegenstände könnt ihr hier wegwerfen, um Platz in eurem Beutel zu schaffen; außerdem könnt ihr Beleber und Tränke verwenden, um vom Kampf verletzte Pokémon zu heilen.

In der Charakter-Ansicht findet ihr alle wichtigen Informationen zu eurem Profil, unter anderem euer Team, die Medaillen (weiter unten) und eure PokéMünzen.

ALLE ATTRIBUTE ERKLÄRT

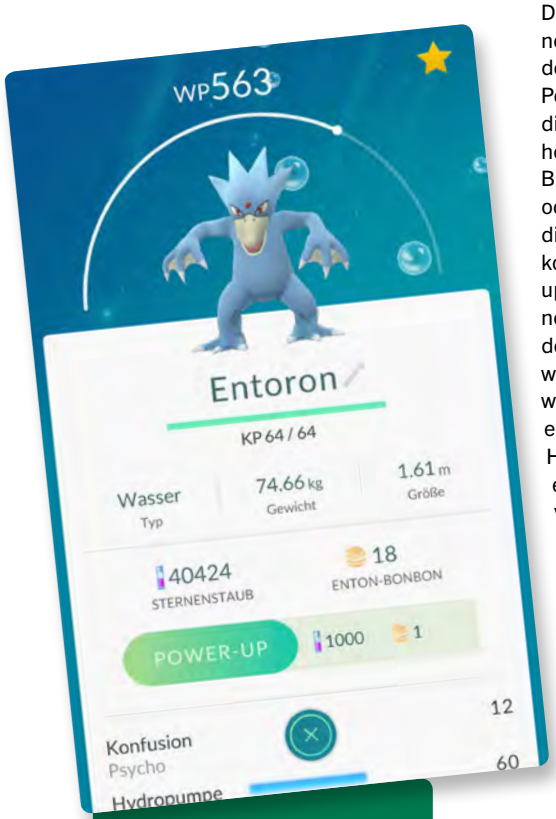
Für Kämpfe in den Arenen ist es unerlässlich, die Attribute der Pokémon zu kennen und zu verstehen. Wettkampfpunkte, Kraftpunkte und Co. entscheiden über Sieg oder Niederlage. Das müsst ihr dazu wissen.

Attribute und Pokémon gehören seit den ersten Pokémon-Spielen für den Game Boy zusammen wie Pikachu und Ash. Für *Pokémon GO* wurde das grundlegende System aus bisherigen *Pokémon*-Spielen übernommen, aber stark vereinfacht. Trotzdem ist es unerlässlich, sich mit den einzelnen Werten gut auszukennen, um aus den Arenakämpfen gegen andere Trainer als ruhmreicher Sieger hervorzugehen. Sobald ihr das Trainerlevel fünf erreicht, entscheidet ihr euch für eines der drei Teams und könnt eure ersten Kämpfe in den Arenen bestreiten. Spätestens dann solltet ihr euch um die Attribute eurer Pokémon Gedanken machen. Dieser Guide hilft euch bei der Vorbereitung.

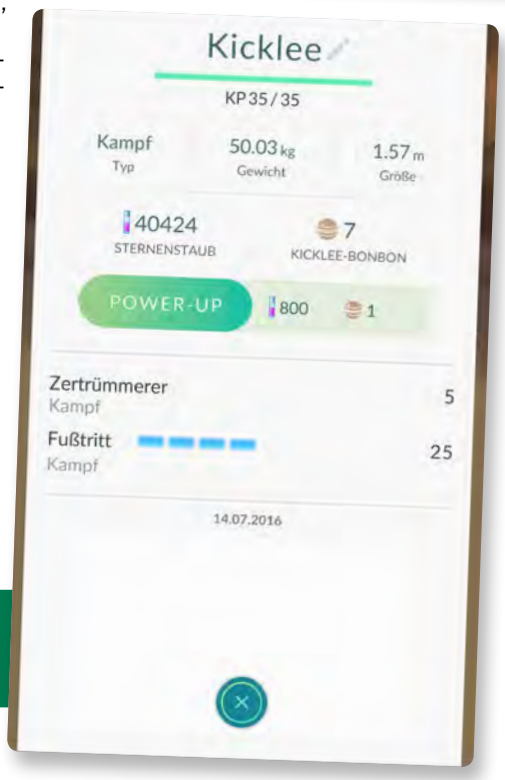
Hypno im Kampf mit Tauboss. Oben links seht ihr die Kästchen, die den Ladestatus der Spezialattacke angeben.

WETTKAMPFPUNKTE (WP)

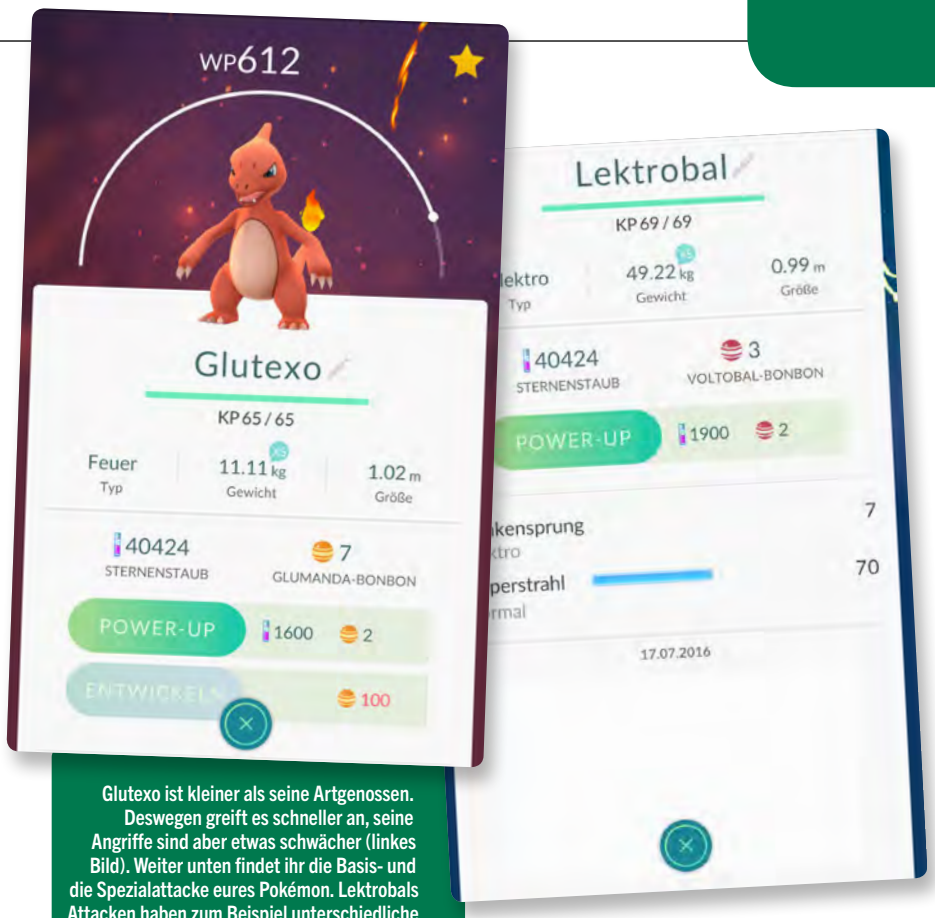
Die wichtigste Eigenschaft eures Pokémon sind die WP. Je höher dieser Wert ist, desto stärker sind die Angriffe eures Pokémon und desto mehr Kraftpunkte (KP) verliert das gegnerische Pokémon in einem Kampf. Mit höherem Trainerlevel trefft ihr öfter auf starke wilde Pokémon mit höherem Basiswert der WP. Dieser Basiswert ist von eurem Trainerlevel sowie Art, Größe und Gewicht des Pokémon abhängig. Habt ihr ein Pokémon einmal gefangen, könnt ihr die WP auf zwei Arten noch weiter erhöhen: Entweder ihr entwickelt es mit Bonbons zu einem stärkeren Pokémon oder ihr nutzt die Power-up-Funktion, die euch Bonbons und Sternenstaub kostet. Wie weit ihr die WP mit Power-ups erhöhen könnt, ist von eurem Trainerlevel abhängig: Je höher eure Stufe, desto mehr Power-ups sind möglich, wobei diese aber auch immer teurer werden. Ein weißer Halbkreis oberhalb eures Pokémon stellt das dar: Ist der Halbkreis voll ausgefüllt, müsst ihr erst euer Trainerlevel erhöhen, bevor weitere Power-ups möglich sind. Ist er zum Beispiel halb voll, könnt ihr euer Pokémon noch einige Male verstärken. Aber Achtung: Die WP entscheiden nicht alleine, wie stark ihr im Kampf gegen andere Trainer seid. Mehr dazu erfahrt ihr im Arena-Ratgeber ab Seite 28.



Die Detail-Ansicht eurer Pokémon ist für die Vorbereitung auf Kämpfe sehr wichtig.



Das nächste Power-up für Kicklee kostet uns 800 Sternenstaub und ein Kicklee-Bonbon.



Glutexo ist kleiner als seine Artgenossen. Deswegen greift es schneller an, seine Angriffe sind aber etwas schwächer (linkes Bild). Weiter unten findet ihr die Basis- und die Spezialattacke eures Pokémon. Lektrobals Attacken haben zum Beispiel unterschiedliche Elemente: Elektro und Normal (rechtes Bild).

Fall steht gar keine Abkürzung neben der Größe. Auch hier gilt: Je größer das Pokémon, desto stärker sind seine Angriffe und umgekehrt. Die Größe ist direkt an das Gewicht gebunden.

ATTACKEN

Jedes Pokémon beherrscht zwei Attacken: Eine Standardattacke und eine Spezial-attacke. Im Kampf setzt ihr die Standardttacke ein, indem ihr schnell auf den Bildschirm tippt. Dadurch ladet ihr die Spezialattacke auf, der Ladestatus wird durch kleine blaue Kästchen unterhalb der Spezialattacke oben links auf dem Bildschirm dargestellt. Sind diese voll, ist die Spezialattacke aufgeladen und ihr könnt sie einsetzen, indem ihr länger auf den Bildschirm drückt. Die Stärke beider Attacken ist mit einer Zahl angegeben, die für den Schaden steht, den ihr im Kampf damit bei gegnerischen Pokémon anrichtet. Je höher also die Zahl, desto stärker der Angriff eures Pokémon. Auch Pokémon der gleichen Art können unterschiedliche Attacken besitzen. Welche das sein können, lest ihr im Pokémon-Kompendium ab Seite 42. ● Johannes Gehrling

KRAFTPUNKTE (KP)

KP beziffern die Lebensenergie eures Pokémon, sie können sich je nach Art stark unterscheiden. Wie die WP werden auch die KP durch Entwicklungen und Power-ups erhöht. Im Kampf verringern erfolgreiche Angriffe die KP; fallen sie auf null, ist ein Pokémon besiegt. Dann kann es nur mit Beleber-Items aufgepäppelt werden. Um verlorene KP aufzufüllen, braucht ihr das Item Trank, Supertrank, Hypertrank oder Top-Trank. Mehr Infos zu den verschiedenen Items findet ihr ab Seite 10.

ELEMENT-TYP

Jedes Pokémon ist einem oder zwei Element-Typen (kurz Typ) zugeordnet. Auch Attacken besitzen einen Typ, dort wird er als Element bezeichnet. Je nach Typ/Element-Kombination von Pokémon und Attacke sind Angriffe unterschiedlich stark, ziehen also unterschiedlich viele KP ab. Das Ganze funktioniert nach dem Papier-Stein-Schere-Prinzip: So ist zum Beispiel eine Attacke vom Element Wasser sehr effektiv gegen ein Pokémon vom Typ Feuer. Eine ausführliche Erklärung findet ihr im Typen-Ratgeber ab Seite 32.

GEWICHT

Pokémon sind unterschiedlich groß und schwer, auch wenn sie stets gleich aussehen. Ist eines leichter als der Durchschnitt, wird das mit einem XS (Extra Small) neben dem Gewicht angezeigt. In diesem Fall greift das Pokémon in Kämpfen schneller an, die Attacken sind aber etwas schwächer, da der Basiswert der WP niedriger ist. Steht neben dem Gewicht ein XL (Extra Large), ist es also schwerer als seine Artgenossen. In diesem Fall greift es langsamer an, richtet mit seinen Attacken dafür aber auch stärkeren Schaden an, da der Basiswert der WP höher ist.

GRÖSSE

Bei der Größe findet die Einordnung genauso statt wie beim Gewicht. Es gibt also sehr kleine, sehr große oder durchschnittlich große Pokémon. In diesem

Der weiße Halbkreis über Rossana ist fast voll. Folglich sind nicht mehr viele Power-ups möglich, bevor wir ein höheres Trainerlevel erreicht haben.

ALLE ITEMS ERKLÄRT

Zahlreiche Gegenstände, sogenannte Items, erleichtern euch das Abenteuer in *Pokémon GO*. Einige dieser Items müsst ihr sogar unbedingt sammeln und benutzen, um weiterzukommen. Von Pokébällen über Eier bis zu Lockmodulen erklären wir euch alles Wissenswerte.

Johannes Gehrling

POKÉBÄLLE

Pokébälle braucht ihr, um wilde Pokémon zu fangen. Ihr bekommt sie an PokéStops, durch Level-Aufstiege oder im Shop. Es gibt noch bessere Formen der einfachen Pokébälle: Superbälle, Hyperbälle und Meisterbälle/der Meisterball. Je besser der Ball, desto höher sind eure Fangchancen. Allerdings sind bessere Bälle auch seltener. Im Shop könnt ihr ausschließlich die normalen Pokébälle kaufen. Jedes Mal, wenn ihr einen Pokéball auf ein Pokémon werft, ist der Ball verbraucht – auch wenn ihr das Pokémon nicht fangen konntet.

RAUCH

Rauch lockt 30 Minuten lang wilde Pokémon zu euch. Ihr bekommt ihn durch Level-Aufstiege oder im Shop. Andere Spieler sehen nicht, ob ihr gerade Rauch benutzt, und profitieren auch nicht davon. Wenn ihr euch bewegt, während ihr Rauch benutzt, tauchen mehr wilde Pokémon auf als wenn ihr dabei auf einer Stelle bleibt. Habt ihr ein Rauch-Item benutzt, ist es aufgebraucht.

LOCKMODUL

Lockmodule sorgen dafür, dass 30 Minuten lang wilde Pokémon an einen PokéStop strömen. Dafür müsst ihr das Lockmodul an einem PokéStop eurer Wahl aktivieren. Ihr bekommt die Module durch Level-Aufstiege oder im Shop. Andere Spieler können auf der Karte sehen, wenn an einem PokéStop ein Lockmodul aktiv ist – somit profitieren also alle Spieler von einem Lockmodul. Nach der Benutzung ist das Lockmodul aufgebraucht.

BELEBER

Der Beleber heilt Pokémon, die im Kampf besiegt wurden, und füllt ihre KP zu einem bestimmten Grad wieder auf. Ihr bekommt sie an PokéStops und durch Level-Aufstiege. Der normale Beleber heilt das Pokémon und füllt die Hälfte der KP wieder auf, der Top-Beleber die kompletten KP.

TRÄNKE

Mit Tränken könnt ihr die KP eines Pokémon auffüllen, wenn es im Kampf Schaden erlitten hat. Ihr bekommt sie an PokéStops oder durch Level-Aufstiege. Wie bei den Pokébällen gibt es auch verschiedene Tränke. Ein normaler Trank füllt 20 KP auf, ein Supertrank 50 KP, ein Hypertrank 200 KP und ein Top-Trank regeneriert sogar alle KP auf einen Schlag.

HIMMIHBEERE

Himmihbeeren könnt ihr wilden Pokémon geben, um sie leichter zu fangen. Ihr bekommt sie an PokéStops und durch Level-Aufstiege. Der Effekt einer Himmihbeere ist aufgebraucht, sobald ihr das Pokémon erfolgreich mit einem Pokéball trefft. Entkommt das Pokémon also dem Pokéball, müsst ihr wieder eine neue Himmihbeere einsetzen, wenn ihr eure Fangchancen erhöhen wollt.

EIER

Aus Eiern schlüpfen Pokémon, wenn ihr sie ausbrütet; ihr bekommt sie an PokéStops. Um ein Ei auszubrüten, müsst ihr es in eine Ei-Brutmaschine legen. Ausgebrütet werden sie durch eure zurückgelegte Strecke. Die Eier gibt es in drei verschiedenen Varianten: 2 Kilometer, 5 Kilometer und 10 Kilometer. Habt ihr die entsprechende Entfernung zurückgelegt, während das Spiel auf eurem Smartphone läuft, schlüpft aus dem Ei ein zufälliges Pokémon. Aus welchen Eiern welche Pokémon schlüpfen können und was ihr sonst noch so zu den Eiern wissen müsst, erfahrt ihr in unserem Guide ab Seite 20.

EI-BRUTMASCHINE

Mit der Ei-Brutmaschine könnt ihr Eier ausbrüten, aus denen Pokémon schlüpfen. Eine solche Ei-Brutmaschine bekommt ihr direkt zu Spielstart und dieses Exemplar könnt ihr fortan endlos oft nutzen. Weitere Ei-Brutmaschinen, die jeweils dreimal nutzbar sind, erhaltet ihr durch Level-Aufstiege oder im Shop. Ohne eine Ei-Brutmaschine könnt ihr keine Eier ausbrüten.

GLÜCKS-EIER

Glücks-Eier verdoppeln für 30 Minuten die Erfahrungspunkte (EP), die ihr für sämtliche Aktionen bekommt. Ihr bekommt sie durch Level-Aufstiege oder im Shop. Bekommt ihr zum Beispiel für das Besuchen eines PokéStops normalerweise 50 EP, sind es mit einem Glücks-Ei 100 EP. Nach der Benutzung ist das Glücks-Ei aufgebraucht.

KAMERA

Die Kamera gehört von Anfang an zu eurem Inventar. Mit ihr könnt ihr beim Pokémon-Fangen Fotos erstellen und sie auf eurem Smartphone speichern und diese dann später zum Beispiel auf Sozialnetzwerken teilen oder stolz euren Freunden präsentieren.

BEUTEL-PLUS

Mit einem Beutel-Plus könnt ihr die Kapazität eures Item-Beutels um 50 erhöhen. Dieses Upgrade bekommt ihr ausschließlich im Shop. Standardmäßig liegt euer Item-Maximum bei 350 Gegenständen. Diese Erweiterung könnt ihr mehrfach erwerben.

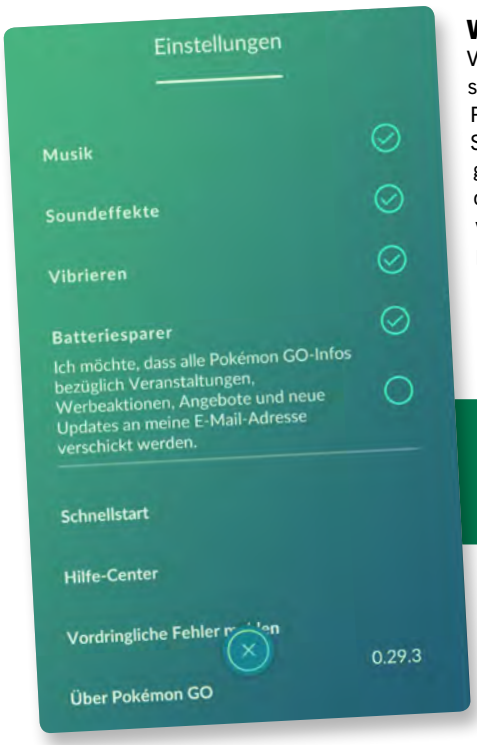
POKÉMON-AUFBEWAHRUNG-PLUS

Ebenso wie das Item-Maximum lässt sich auch die Zahl der gleichzeitig verfügbaren Pokémon erhöhen. Dazu dient das sogenannte Pokémon-Aufbewahrung-Plus, mit dem ihr die maximale Anzahl der Pokémon in eurem Besitz um 50 erhöht. Auch dieses Upgrade lässt sich mehrfach anwenden und ist lediglich im Shop erhältlich.

MEHR SAFT FÜR POKÉMON GO!

Dank unserer Tipps hat euer smartes Handy schon bald mehr Strom als eine Pikachu-Farm.

Elektroattacken hauen gegen Wasserpokémon ganz schön rein – aber lange nicht so heftig wie *Pokémon GO* bei einem Angriff auf euren Handyakku! Wenn ihr Niantics Augmented-Reality-Monsterspiel schon eine Weile nutzt, habt ihr sicher schon bemerkt, wie stromhungrig *Pokémon GO* sein kann. Ist auch eure Smartphone-Batterie zu schnell aufgezehrt? Dann habt ihr zwei Möglichkeiten zur Gegenwehr! Variante 1: Ihr versucht, Strom zu sparen. *Pokémon GO* bietet Handys mit (AM)OLED-Display von Haus aus eine Option zur Verbrauchsdrosselung. Tippt dazu auf den Pokéball unten auf dem Spielbildschirm und wählt rechts oben „Einstellungen". Hier könnt ihr nun den „Batteriesparer" aktivieren. Im selben Menü hilft auch das Abschalten von „Vibrieren" beim Schonen des Akkus. Sobald ihr dann ein Pokémon entdeckt habt und es einzufangen versucht, dürft ihr außerdem bestimmen, ob eure Smartphone-Kamera zur Anzeige der Umgebung verwendet werden darf. Wenn ihr darauf keinen Wert legt und dafür lieber noch etwas mehr Energie sparen wollt, dann schränkt die Nutzung eurer Smartphone-Kamera einfach ein. Schiebt dazu im Einfang-Bildschirm den AR-Regler rechts oben in der Ecke auf die abgeschaltete Seite. Auch außerhalb der *Pokemon GO*-Software könnt ihr euer Smartphone selbst auf einen niedrigeren Energieverbrauch trimmen. Verwendet ihr ein iPhone, navigiert ihr dazu in die Einstellungen und scrollt nach unten zum Punkt „Batterie". Hier könnt ihr dann den Stromsparmodus anwählen. Bei Android-Smartphones findet ihr die Option „Energiesparmodus" und bei einigen Modellen sogar „Ultra-Energiesparmodus" in den Systemeinstellungen. Ebenfalls sehr nützlich ist das Abschalten von Features, die euer Handy während einer Runde *Pokémon GO* nicht unbedingt braucht – vor allem WLAN und Bluetooth sind beim Spielen meist unnötig.

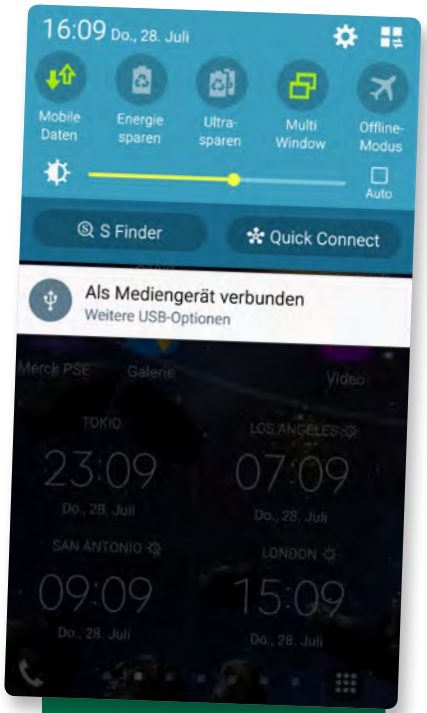


Der Batteriesparer in *Pokémon GO* läuft ausschließlich auf Handys mit OLED-Displays – und wird auch nur bei solchen Smartphones als Option angezeigt.

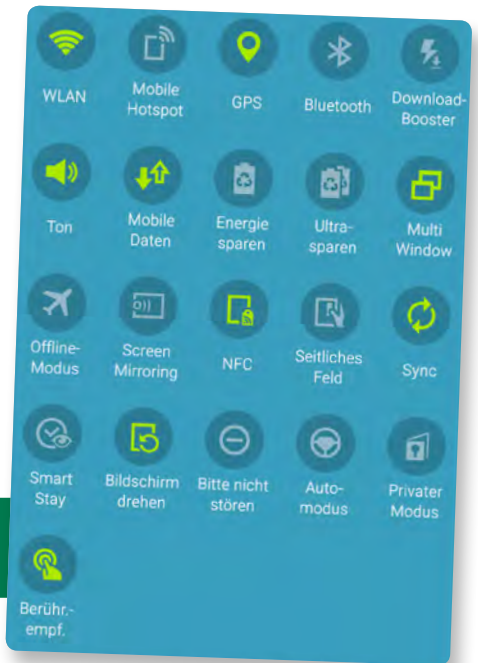
Voltobal benutzt Ladevorgang!

Variante 2 und, wenn wir so frei sein dürfen, sehr effektiv ist die Verwendung einer USB-Powerbank. Denn ganz ehrlich: Mit den Stromspartipps könnt ihr vielleicht ein paar gute Minuten mehr aus *Pokémon GO* rausquetschen, verzichtet dafür aber auch auf viele Features. Mit einer an eurem Smartphone angeschlossenen Powerbank beendet ihr dagegen jegliche Stromprobleme und habt Saft ohne Ende! Die Auswahl ist groß: Teilt ihr gerne mit anderen Pokétrainern? Dann holt euch eine Powerbank mit mehreren USB-Ausgängen, zum Beispiel das EasyAcc Monster (ja, es heißt wirklich so). Oder sind eure Poké-Touren dermaßen intensiv, dass es schon eine Outdoor-Powerbank sein sollte? Dann sucht im Web doch mal nach „Powermonkey". Empfehlen können wir beide Produkte, natürlich sind aber noch unzählige weitere Powerbanks erhältlich.

Benjamin Kegel



In vielen Android-Smartphones gelangt ihr in die Systemeinstellungen, indem ihr von der Geräteoberseite mit dem Finger nach unten ins Display streift.



Die Energiesparoptionen findet ihr in Android-Smartphones auch in der erweiterten Tool-Liste.

POKÉMON FANGEN LEICHT GEMACHT

Das wichtigste Ziel eines jeden Pokémon-Trainers: Alle Pokémon schnappen. Wir zeigen euch, wie ihr das schafft.

Ein zentraler Aspekt in *Pokémon GO* ist das Sammeln aller Pokémon. Professor Willow schickt euch zu Beginn eures Abenteuers mit der Aufgabe los, alle Pokémon zu suchen und zu fangen, um den Pokédex, eine Art Pokémon-Lexikon, zu vervollständigen. Folglich werdet ihr viel Zeit damit verbringen, immer neue Taschenmonster aufzuspüren oder auf andere Wege an sie ranzukommen. Wir zeigen euch, wie ihr das anstellt.

WILDE POKÉMON FANGEN

Es gibt in *Pokémon GO* verschiedene Möglichkeiten, die kleinen Taschenmonster zu sammeln. Die einfachste ist das Fangen von wilden Pokémon, die ihr beim Herumlaufen überall auf der Welt antrefft. Je nachdem, wo ihr seid, findet ihr unterschiedlich viele und seltene Pokémon, die ihr mithilfe von Pokébällen fangen könnt.

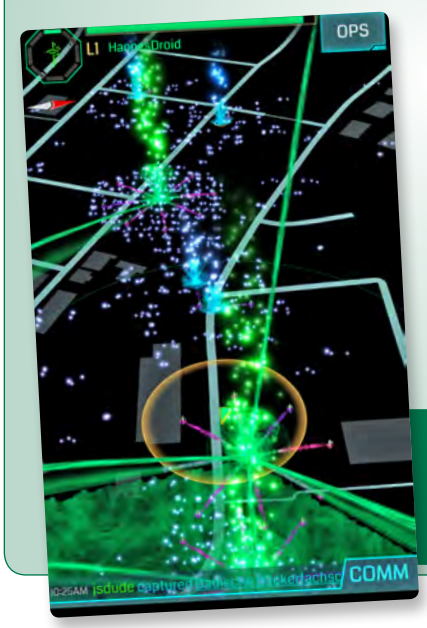
Der farbige Kreis beim Fangen von Pokémon gibt an, wie schwer das Taschenmonster zu kriegen ist. Das Gelb bei diesem Taubsi bedeutet eine mittlere Schwierigkeit.

Neben den normalen Pokébällen, die euch von Anfang an zur Verfügung stehen, habt ihr später auch noch bessere Versionen zur Wahl: Superbälle, Hyperbälle und den Meisterball, die ihr mit Level-Aufstiegen freischaltet. Je besser der Ball, desto höher sind eure Fangchancen. Außerdem gilt es, beim Pokémon-Fangen einige weitere Dinge zu beachten, wenn ihr besonders erfolgreich sein wollt: Mit Himmihbeeren (die ihr ab Level 8 freischaltet) könnt ihr Pokémon besänftigen, damit sie sich leichter fangen lassen. Wählt dazu im Fang-Bildschirm einfach eine Beere aus dem Item-Beutel aus und werft sie dem Pokémon zu. Aber Achtung: Jedes Mal, wenn ihr das wilde Taschenmonster mit einem Ball trefft, geht der Effekt der Beere verloren. Entkommt es also aus dem Pokéball, müsst ihr erneut eine Himmihbeere werfen, um es zu besänftigen. Außerdem solltet ihr den farbigen Kreis beachten, der wilde Pokémon umgibt. Ist er grün, ist das Pokémon leicht zu fangen, gelb und orange stehen für mittlere Schwierigkeit und ein roter Kreis signalisiert den höchsten Schwierigkeitsgrad. Sobald ihr den Pokéball auf dem Touchscreen berührt und haltet, wird der Kreis immer kleiner. Je kleiner der Kreis, desto höher sind eure Fangchancen – allerdings müsst ihr dazu mit eurem Ball das Pokémon überhaupt erst mal an einer Stelle inner-

INGRESS ALS HILFE BENUTZEN

Eine besonders gewiefte Methode zum Aufspüren von wilden Pokémon: Ihr benutzt ein zweites Smartphone-Spiel, das starke Ähnlichkeiten mit *Pokémon GO* hat. Hier erfahrt ihr, wie das funktioniert.

Niantic, der Entwickler von *Pokémon GO*, hat auch das Augmented-Reality-Spiel *Ingress* entwickelt, für *Pokémon GO* haben die Entwickler deswegen viele der Daten einfach übernommen. PokéStops und Arenen waren im Quasi-Vorgänger sogenannte Portale, so weit nichts Besonderes. Viel interessanter ist allerdings, dass es in *Ingress* als XM bezeichnete Energiewolken gibt, die für jeden Spieler auf der Karte sichtbar sind. In *Pokémon GO* befinden sich an genau diesen Stellen sowohl viele als auch seltene Pokémon – im Gegensatz zu *Ingress* sind diese Orte in *Pokémon GO* aber nicht sichtbar. Möchtet ihr also so gezielt wie möglich auf die Pokémon-Jagd gehen, lasst auf einem zweiten Smartphone *Ingress* laufen (oder wechselt zwischen den beiden Apps auf eurem Handy hin und her) und macht euch auf den Weg zu den weißen Energiewolken.



Bei *Ingress* (links) seht ihr die Energiewolken als weiße Punkte auf dem Bildschirm. Begebt ihr euch nun in *Pokémon GO* (rechts) an diese Stellen, trefft ihr auf viele und seltene Pokémon.

halb des Kreises treffen! Übt also am besten das Pokémon-Fangen, wann immer es geht, um die kleinen Kreise gut zu treffen. Eine kleine Spielerei ist zudem der Kurvenball. Berührt dazu den Pokéball und dreht ihn, bis er anfängt zu leuchten. Wenn ihr ihn nun auf ein Pokémon werft, nimmt er eine gebogene Flugbahn. Das macht das Treffen schwieriger, bringt aber bei Erfolg zehn Extra-Erfahrungspunkte und erhöht noch mal die Fangchancen ein wenig.

TRICK FÜR FLUG-POKÉMON

Flug-Pokémon wie Zubat sind besonders schwierig einzufangen, weil sie sich recht stark in der Luft bewegen und weit entfernt sind. Es gibt allerdings einen Trick, mit dem ihr euch das Fangen leichter macht – er funktioniert natürlich auch bei allen anderen Pokémon-Typen: Dazu schaltet ihr den AR-Modus aus, sodass ihr wilde Pokémon nicht in der realen Welt, sondern vor der Hintergrundlandschaft in Spielgrafik seht. Wenn ihr mit dieser Einstellung ein Pokémon berührt, das auf der Karte erscheint, steht es zunächst ganz nah vor euch – zu diesem Zeitpunkt ist der Pokéball in der unteren Bildschirmmitte noch nicht zu sehen. Wischt aber mit eurem Finger trotzdem immer wieder so über den Touchscreen, als würdet ihr einen Ball auf das Taschenmonster werfen. Sobald sich das Pokémon von euch weg bewegt und der Pokéball auf dem Bildschirm erscheint, fliegt der Ball sofort und gezielt auf das Monster, sofern ihr mit eurem Finger die richtige Bewegung ausgeführt habt – dazu kann allerdings etwas Übung nötig sein. Flug-Pokémon kriegt ihr auf diese Weise deshalb leichter, weil sie sich in der kurzen Zeit, in der ihr den Ball werft, noch nicht bewegen. Als netten Nebeneffekt erhöht ihr außerdem die Chance auf Wurf-Boni. Der Nachteil dieses Tricks: Ihr könnt weder auf einen anderen Ball-Typ wechseln noch Himmihbeeren einsetzen. Gerade starke Pokémon werdet ihr so eventuell nur schwer fangen können, weil sie immer wieder aus dem Pokéball ausbrechen. Um den Trick zu wiederholen, müsst ihr dann wieder zurück zur Übersichtskarte gehen und das Taschenmonster erneut auswählen.

EIER AUSBRÜTEN

Die zweite Möglichkeit, an neue Pokémon zu gelangen, ist das Ausbrüten von Eiern. Einen weiterführenden Ratgeber dazu findet ihr ab Seite 20. Grundsätzlich legt ihr Eier, die ihr an PokéStops bekommt, in eine Ei-Brutmaschine und lauft dann eine gewisse Distanz, um sie zum Schlüpfen zu bringen. Ihr müsst entweder 2 km, 5 km oder 10 km zurücklegen. Je weiter die zu laufende Distanz, desto seltener sind die Pokémon, die aus den Eiern schlüpfen – manche gibt's sogar nur aus Eiern.

Welches Pokémon aus einem Ei schlüpft, ist purer Zufall. Ihr könnt also nicht gezielt bestimmte Pokémon ausbrüten.

FANGEN-BILDSCHIRM ERKLÄRT

Wir erklären euch von Pokébällen über den AR-Modus bis zum Item-Beutel alle Grundlagen des Pokémon-Fangens.

Flucht
Berührt ihr dieses Symbol, flieht ihr aus dem Kampf und kehrt zurück zur Karten-Ansicht.

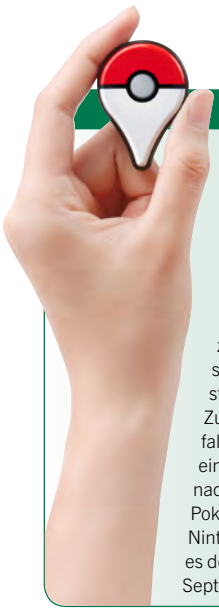
Fangstatus und Wettkampfpunkte (WP)
Habt ihr ein Pokémon bereits gefangen, wird das durch einen weißen Pokéball links neben dem Namen symbolisiert. Rechts davon seht ihr die WP des wilden Taschenmonsters. Die könnt ihr später noch weiter erhöhen.

Pokéball
Hier seht ihr den Pokéball, den ihr aktuell ausgewählt habt. Mit einer Streichbewegung nach oben werft ihr den Ball auf das wilde Pokémon, um es zu fangen. Wechseln könnt ihr den genutzten Ball über den Item-Beutel.

AR-Modus
Mit diesem Schalter könnt ihr zwischen den beiden Ansichten wechseln. Im AR-Modus (wie hier) seht ihr das Pokémon in der echten Welt. Beim anderen Modus befindet sich das Monster vor einem Hintergrund in Spielgrafik.

Kamera-Modus
Wechselt mit diesem Button in den Kamera-Modus, um Bilder aus dem Spiel zu speichern, die ihr dann zeigen und teilen könnt.

Item-Beutel
Berührt das Item-Symbol, um den Pokéball gegen eine bessere Version auszutauschen (z.B. Superball oder Hyperball) oder Himmihbeeren einzusetzen, die das wilde Pokémon besänftigen und so die Fang-Chancen erhöhen. Den Kamera-Modus könnt ihr hier ebenfalls aktivieren.



POKÉMON GO PLUS

Mit dem extra erhältlichen Gadget Pokémon GO Plus könnt ihr noch einfacher Pokémon fangen – sogar ganz ohne auf euer Smartphone schauen zu müssen.

Das Zubehör verbindet ihr per Bluetooth mit eurem Smartphone, das ihr dann in der Tasche lassen könnt. Bei spielinternen Ereignissen, wie dem Auftauchen eines wilden Pokémon, macht euch Pokémon GO Plus durch Vibrieren und eine LED darauf aufmerksam. Durch Drücken auf den Knopf in den Farben eines Pokéballs könnt ihr dann zum Beispiel das wilde Pokémon fangen. Allerdings kann nur dann Pokébälle mit Pokémon GO Plus werfen, wenn man zuvor bereits ein Exemplar des zu fangenden Taschenmonsters schon einmal gefangen hat. Brandneue Tierchen müsst ihr also stets mit dem Smartphone fangen. Außerdem macht euch das Zubehör auch auf PokéStops in eurer Nähe aufmerksam – ebenfalls durch Vibration und das Aufblinken der LED. Wenn ihr in so einem Fall den Knopf betätigt, wird der PokéStop automatisch nach Items abgesucht und diese wandern direkt in euer Inventar. Pokémon GO Plus kann man für 39,99 Euro im Online-Store von Nintendo (https://nos.nintendo-europe.com) vorbestellen, sofern es denn gerade vorrätig ist. Es wird laut Nintendo voraussichtlich ab September zur Auslieferung bereitstehen.

POKÉMON ENTWICKELN

Viele Pokémon können sich ein- oder sogar zweimal weiterentwickeln. Entwickelte Pokémon sind in der Regel stärker – das ist auch der Grund, warum ihr sie seltener in der Wildnis antrefft. Eine gute Taktik, diese Pokémon zu erhalten, besteht darin, die erste Entwicklungsstufe ganz oft zu fangen. Dafür sackt ihr jedes Mal Bonbons ein, mit deren Hilfe ihr ein Pokémon entwickelt. Besonders starke Pokémon wie Dragoran oder Geowaz trefft ihr sogar fast nie in freier Wildbahn an – hier ist die Entwicklung also die Option mit größeren Erfolgsaussichten.

POKÉMON TAUSCHEN

Diese Funktion war zu Redaktionsschluss noch nicht verfügbar, wurde aber für die Zukunft schon von Niantic angekündigt: das Tauschen von Pokémon zwischen zwei Spielern. Damit wird es später möglich sein, ganz einfach ein beliebiges Pokémon mit dem beliebigen Pokémon eines anderen Trainers zu tauschen – eine sehr effektive Möglichkeit, an viele neue Monster zu kommen, wenn ihr euch geschickt anstellt. Es gibt insgesamt vier Pokémon, die ihr im Normalfall sogar nur über einen Tausch bekommt: Porenta gibt es nur in Asien zu fangen, Tauros in den USA, Kangama in Australien und Pantymos in Europa. Wenn ihr nicht gerade um die Welt reist, um den Pokédex zu vervollständigen, werdet ihr um das Tauschen folglich nicht herumkommen.

LEGENDÄRE POKÉMON

Auch wenn ihr fleißig Pokémon fangt, ausbrütet, entwickelt und in Zukunft auch tauscht, manche werdet ihr trotzdem nicht mit diesen Methoden bekommen: Die legendären Pokémon. Dazu gehören Mew und Mewtu und die Vogel-Pokémon Arktos, Zapdos und Lavados. Außerdem konnte bisher kein Spieler ein Ditto finden. Es ist davon auszugehen, dass diese Pokémon in Zukunft bei speziellen Events, zum Beispiel in Kooperation mit Spieleläden wie Gamestop, verteilt werden. Im offiziellen Ankündigungstrailer zu *Pokémon GO* ist beispielsweise zu sehen, dass Mewtu in einer begrenzten Zeit an einem bestimmten Ort – im Trailer der Times Square in New York – zu fangen ist, indem man gegen das Pokémon kämpft. In der Vergangenheit hat Nintendo schon öfters besondere Pokémon bei solchen Events für die Spiele auf dem Nintendo DS und 3DS verteilt. ● **Johannes Gehrling**

Mit ausreichend Bonbons lassen sich viele Pokémon weiterentwickeln. Aus diesem Kokuna wird gerade ein Bibor.

Mit einer Himmihbeere könnt ihr wilde Pokémon besänftigen, dadurch lassen sie sich leichter fangen.

Anzeige

Erhältlich ab 28. Oktober für Playstation 4 und PS Vita

WORLD OF FINAL FANTASY

Liebevoll designtes Rollenspiel nach *Pokémon*-Art mit Monsterjagd, packender Story und vielen altbekannten *Final Fantasy*-Charakteren!

Die Welt von Grymoire ist ein wahrhaft magischer Ort, der von vielen Kreaturen und Figuren bewohnt wird, die Fans der *Final Fantasy*-Reihe schon aus anderen Spielen kennen. Das Geschwisterpärchen Reynn und Lann, die Helden des Rollenspiels *World of Final Fantasy* von Square Enix, durchstreifen Grymoire auf der Suche nach der eigenen Identität. Bevor die beiden herausfinden, wie ihr Schicksal aussieht, müssen sie sich mit allerlei Feinden auseinandersetzen. Gekämpft wird dabei im Active-Time-Battle-System, das schon in früheren *Final Fantasy*-Titeln Anwendung fand. Der Clou an den Auseinandersetzungen in *World of Final Fantasy* sind die Monster im Spiel, die dem Titel ein starkes *Pokémon*-Flair verleihen. Habt ihr ein neues Tierchen oder einen neuen Charakter (darunter auch Cloud, ein Schnee-Chocobo oder Lumog) gefunden oder freigeschaltet, könnt ihr es mit anderen Kreaturen eures Teams kombinieren, um so tolle Effekte in den Kämpfen hervorzurufen. Die Möglichkeiten sind fast endlos, was für eine tolle Spieltiefe und hohe Langzeitmotivation sorgt.

Liebevolle Umsetzung, stimmige Grafik

Ein weiteres herausragendes Spielmerkmal neben den packenden Kämpfen ist der ungewöhnliche Grafikstil. Alle Charaktere (mit Ausnahme der beiden Helden, die ihr Aussehn ändern können) erscheinen im Spiel als Figuren im niedlichen Chibi-Stil, dessen Markenzeichen kleine, zierliche Figuren mit riesigen Köpfen sind. Dieses Design passt gut zur Ausrichtung von *World of Final Fantasy*. Der Titel ermöglicht mit seinem *Pokémon*-ähnlichen Gameplay einem jüngeren Publikum den Zugang zum tollen *FF*-Spieluniversum. Aber auch ältere *Final Fantasy*-Fans werden hier dank der vielen Auftritte von lieb gewonnenen Helden der Reihe ganz auf ihre Kosten kommen.

Sonderausgabe mit fetter Ausstattung

World of Final Fantasy wird am 28. Oktober diesen Jahres für Playstation 4 (Preis ca. 60 Euro) und PS Vita (Preis ca. 50 Euro) erscheinen. Für PS4 gibt es das umfangreiche Rollenspiel auch als Collector's Edition (Preis ca. 120 Euro) mit tollen Extras exklusiv im Square Enix Store vorbestellbar. Diese limitierte Sonderausgabe des Spiels enthält ein Set mit drei coolen Minifiguren, einen Soundtrack mit 20 Songs und zahlreiche digitale Inhalte, darunter die optionale japanische Sprachausgabe und einige Bonus-Monster. Außerdem enthält diese tolle CE noch ein 80 Seiten starkes Artbook. Weitere Infos auf www.worldoffinalfantasy.com.

Nachdem ihr Monster eingesammelt habt, könnt ihr deren Fähigkeiten im Kampf kombinieren.

Die Zwillinge Reynn und Lann feiern zusammen mit ihrer Monsterarmee einen Triumph.

Mit der Triangulation entgeht euch kein Pokémon mehr, das sich in der Nähe befindet. Da füllt sich euer Pokédex rasant!

SO SCHNAPPT IHR POKÉMON IN DER NÄHE

Mit der richtigen Technik lässt sich jedes Pokémon in der Nähe zuverlässig finden. Im Spiel bekommt ihr dazu kaum Informationen – in unserem Guide erfahrt ihr deshalb alles, was euch die Entwickler vorenthalten!

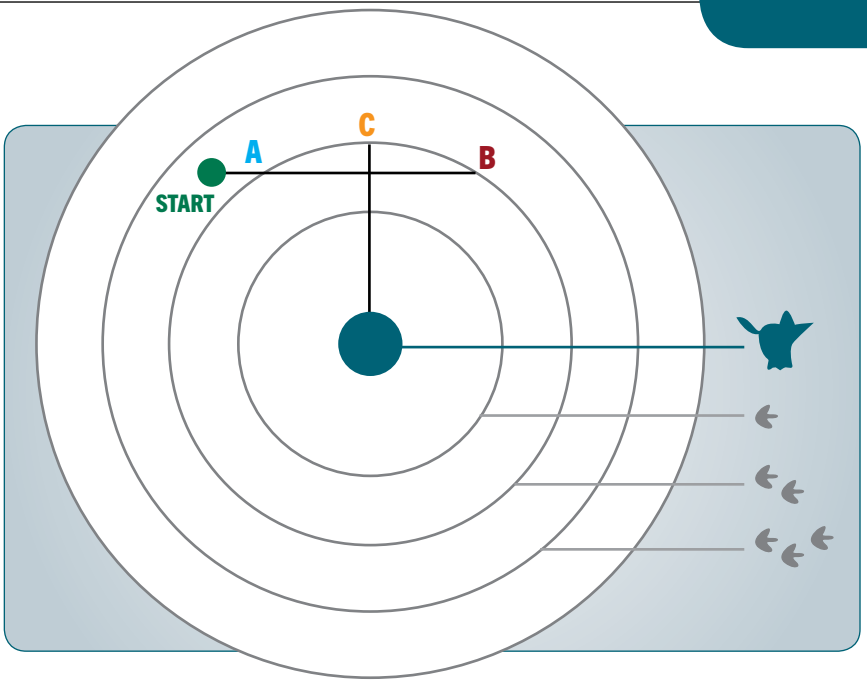
Wie findet man ein Pokémon in der Nähe? Das ist eine Frage, auf die scheinbar jeder die passende Antwort hat. Die Bedeutung der Fußstapfen wird euch zwar kurz im Spiel erklärt, mehr erfahrt ihr aber nicht. Oder zumindest war es in den Wochen nach Release von *Pokémon GO* so. Denn zu Redaktionsschluss hatten die Entwickler diese Funktion mit Patches deaktiviert (erst wurden stets nur drei Fußstapfen gezeigt und dann waren sie ganz verschwunden), um die Server-Last zu senken. Wir sind uns sicher, dass es sich dabei nur um eine vorübergehende Sache handelt, deswegen verraten wir euch auf diesen zwei Seiten, wie ihr mit dem „In der Nähe"-Radar arbeiten könnt. Für die Pokémon-Jagd mit dem Radar solltet ihr zwei Techniken beherrschen, mit deren Hilfe euch kein Dragoran, Turtok oder jedes andere Pokémon mehr entkommt. **Diese funktionieren aber natürlich nur, sobald das „In der Nähe"-Feature von den Entwicklern wieder in vollem Umfang aktiviert wird.**

POKÉMON IN DER NÄHE GEZIELT AUFSPÜREN

Das wichtigste Utensil bei der gezielten Pokéjagd ist der „In der Nähe"-Kasten im rechten unteren Eck des Bildschirms. Berührt ihr das kleine Symbol, wird daraus ein größerer Kasten, der euch alle Pokémon in der Nähe (bis zu neun gleichzeitig) anzeigt. Dabei geben zwei Werte die Entfernung des Taschenmonsters an: Unter jedem Monster seht ihr keinen, ein, zwei oder drei Fußabdrücke. Je mehr Stapfen, desto weiter ist das Pokémon entfernt – seht ihr gar keinen Abdruck mehr, befindet ihr euch direkt beim Pokémon und es sollte jeden Moment erscheinen. Außerdem zeigt euch die Reihenfolge der Monster innerhalb des Kastens an, wie nah ihr dran seid. Oben links ist stets das nächste Pokémon, unten rechts das am weitesten entfernte. Lauft ihr nun los, könnt ihr beobachten, wie sich die Position der Pokémon im Kasten und die Zahl der Fußabdrücke verändert und anhand dessen das wilde Taschenmonster eurer Begierde orten. Je näher ihr dem gesuchten Monster kommt, desto weiter rückt es im Radar-Kasten nach links oben. Umgekehrt kann das Pokémon auch ganz aus dem Kasten verschwinden, wenn ihr in die falsche Richtung lauft, in diesem Fall müsst ihr euch um 180 Grad drehen, bevor ihr weitergeht. Steht es schließlich an erster Stelle und hat sich die Zahl der Fußabdrücke auf null verringert, erscheint es jeden Moment auf der Karte. Mit diesen Informationen und mithilfe der Grafik rechts oben entkommt euch kein Pokémon mehr!

Je näher ihr dem gewünschten Pokémon kommt, desto weiter wandert es im Radar von unten rechts nach oben links.

Die beiden Rattfratz sind schon sehr nah, weil unter ihnen nur noch ein Fußstapfen zu sehen ist und sie auf dem Radar oben links stehen.



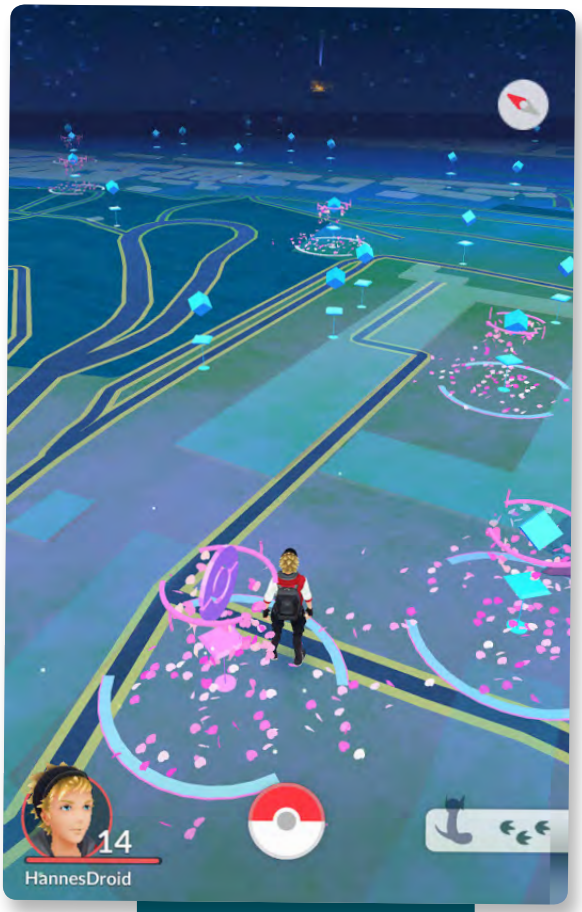
POKÉMON ORTEN MIT TRIANGULATION

Echte Poképrofis orten die Taschenmonster mithilfe von Triangulation. Wollt ihr ein bestimmtes Pokémon in der Nähe exakt finden, wählt ihr zunächst den „In der Nähe"-Kasten aus und berührt das gewünschte Monster. Achtet auf die Zahl der Fußstapfen und die Position im Kasten und lauft in eine beliebige Richtung los. Oben seht ihr eine Grafik, die das Prinzip der Triangulation darstellt. Erhöht sich die Zahl der Fußabdrücke unter dem gewünschten Pokémon oder verschwindet es aus dem Kasten, dreht ihr euch um 180 Grad und lauft zurück. Sobald sich die Zahl der Abdrücke zum ersten Mal verringert, merkt euch diesen Ort als Punkt **A**, auch wenn ihr euch vorher nicht um 180 Grad drehen musstet. Nun geht ihr weiter, bis sich die Zahl der Fußstapfen erstmals erhöht und merkt euch diesen Ort als Punkt **B**. Dreht euch hier um 180 Grad und lauft die halbe Strecke zwischen Punkt **A** und **B** zurück. Nun dreht ihr euch um 90 Grad und geht weiter. Im Idealfall lauft ihr jetzt direkt auf euer gesuchtes Taschenmonster zu. Erhöht sich die Zahl der Fußabdrücke jedoch (Punkt **C**), dreht ihr euch wieder um 180 Grad und lauft dann ebenfalls direkt auf das Pokémon zu. Sobald die Zahl der Fußstapfen auf null fällt, erscheint das gewünschte Pokémon jeden Moment auf der Karte. Durch diese Methode könnt ihr euch jedem Pokémon in eurer Umgebung so lange annähern, bis ihr es vor der Fang-Linse habt. Doch Achtung: Pokémon erscheinen nur eine begrenzte Zeit lang (etwa 15 Minuten) in der Welt und verschwinden dann wieder. Auf der Jagd nach besonders seltenen Pokémon solltet ihr euch daher nicht zu viel Zeit lassen. ● Johannes Gehrling

Wählt ihr ein Pokémon im „In der Nähe"-Kasten aus, wird es von einem Kreis umgeben und ihr könnt leichter verfolgen, ob ihr richtig lauft. Das Paras rutscht von Position fünf auf vier und schließlich auf eins – das heißt, wir kommen ihm immer näher und es sollte am Ende jeden Moment auf der Karte auftauchen.

WICHTIGE ANLAUFSTELLE: DIE POKÉSTOPS

Laufen, Fangen, Sammeln! PokéStops sind nicht nur wichtige Wahrzeichen (oder auch nicht) eurer Stadt, sondern auch Treff- und Knotenpunkte des Spiels. Warum, lest ihr hier.



Gebiete mit vielen PokéStops sind super, um euren Bestand an Pokébällen und Tränken zügig aufzustocken.

Sie sind die wichtigste Anlaufstelle für angehende *Pokémon GO*-Champs: Die PokéStops! Quelle für sämtliche Versorgungsgüter und zudem nicht einfach nur irgendwelche langweiligen Orte. Was ihr alles über die Anlaufstationen wissen müsst, erfahrt ihr auf den folgenden zwei Seiten.

NEHMT, WAS IHR KRIEGEN KÖNNT

Ihr könnt euch wirklich glücklich schätzen, wenn ihr von eurem Haus oder eurer Arbeit aus einen PokéStop erreichen könnt. Schließlich sind sie die wichtigsten Knotenpunkte im Spiel bis jetzt. Für jeden, der kein Geld in *Pokémon GO* investieren will zumindest, denn hier könnt ihr je nach Level und Glück die verschiedensten Items mit einem Wisch einsacken. Was genau ihr bekommt, hängt wie schon gesagt von eurem Trainer-Level ab. Zu Beginn erhaltet ihr meist nur Eier oder Pokebälle. Mit ansteigendem Level kommen dann Tränke für die Arenakämpfe, Himmihbeeren für leichteres Fangen der Pokémon und die verschiedenen Stufen der Pokébälle hinzu. Eine genaue Auflistung findet ihr in der Tabelle auf der nachfolgenden Seite. Welche Items genau ihr beim PokéStop-Besuch geschenkt bekommt, ist dann aber vom Zufall abhängig. Glaubt jetzt aber nicht, dass ihr die Item-Spender nur einmal am Tag nutzen könnt. Ganz im Gegenteil: Ihr müsst nur wenige Minuten warten und schon habt ihr wieder die Chance auf frischen Gegenstände!

MÖGLICHE POKÉSTOP-BELOHNUNGEN

BELOHNUNG AM POKÉSTOP	ANFORDERUNG
Pokémon-Ei	Von Spielbeginn an
Pokéball	Von Spielbeginn an
Trank	Level 5
Beleber	Level 5
Himmihbeere	Level 8
Supertrank	Level 10
Superbälle	Level 12
Hypertrank	Level 15
Hyperball	Level 20
Top-Trank	Level 25
Top-Beleber	Level 30

AUF ZU (UN)BEKANNTEN ORTEN

Dank der PokéStops könnt ihr eure Stadt auf eine ganz neue Art und Weise erkunden. Die mehr oder weniger berühmten Orte, die als PokéStop fungieren, kennt ihr vielleicht noch nicht alle, und besonders in euch fremden Städten lohnt sich daher eine Reise zu den Denkmälern doppelt. So sammelt ihr nicht nur nützliche Ressourcen für die tägliche Pokémon-Jagd, sondern lernt auch noch etwas dazu! Wenn ihr einen PokéStop untersucht,

EIN POKÉSTOP IM DETAIL

Lockmodule installieren, Items abgreifen, etwas dazulernen – das alles könnt ihr an einem PokéStop machen und so geht's:

Lockmodul-Slot
Wenn ihr ein Lockmodul aktivieren möchtet, müsst ihr auf diesen Slot tippen. Ist bereits ein Modul aktiv, könnt ihr durch Tippen den Besitzer des Moduls herausfinden.

Drehscheibe
Um dem PokéStop seine Belohnungen zu entlocken, müsst ihr diese runde Scheibe mit einem Wischen von links nach rechts oder umgekehrt zum Drehen bringen.

Item-Belohnungen
Welche Items ihr erhaltet, seht ihr an den Seifenblasen, die nach dem Drehen erscheinen. Die Items wandern automatisch in euer Inventar.

PokéStop-Info
Ganz oben seht ihr, welcher Ort sich hinter dem PokéStop verbirgt. Bei den meisten PokéStops könnt ihr außerdem durch Tippen auf den kleinen Pfeil rechts weitere Informationen über diesen Ort erfahren – zum Beispiel den historischen Hintergrund.

Verfügbarkeit
An der Farbe dieses Halbkreises erkennt ihr, ob ihr gerade Items bekommen könnt. Ist dieser Rand hellblau, könnt ihr drehen, ist er aber violett, müsst ihr warten.

habt ihr sogar oft die Möglichkeit, weiterführende Informationen zu dem Ort, der als Stop dient, abzufragen. Apropos Pokémon-Jagd, ein kleines Gadget macht hierbei die PokéStops noch attraktiver …

LOCKMODULE MACHEN ALLE FROH

Die Lockmodule sind wohl die Attraktion schlechthin für begeisterte *Pokémon GO*-Spieler. Vor allem nicht nur für sie, sondern auch deren Freunde. Lockmodule erhält man zum ersten Mal beim Aufstieg auf Level 8, weitere können dann gegen in der Arena hart verdiente oder im Shop für Echtgeld gekaufte PokéMünzen eingetauscht werden. Doch was machen diese Dinger überhaupt? Zunächst einmal müsst ihr das Lockmodul in einen PokéStop einsetzen, dieses wirkt dann wie ein Magnet und zieht dementsprechend 30 Minuten lang Pokémon an. Der Clou dabei ist jedoch: Dieser mächtige Anziehungseffekt gilt nicht nur für den Nutzer des Lockmoduls, sondern für sämtliche Spieler! Ein gemeinsam eingesetztes Modul erfreut somit alle Mitspieler in eurer Umgebung, die den PokéStop besuchen. Teilen macht also in *Pokémon GO* auf jeden Fall Freude.

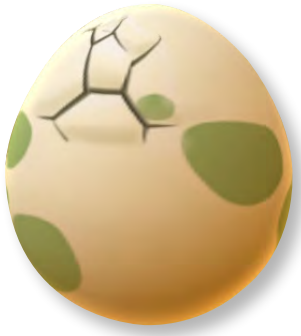
KEIN POKÉSTOP WEIT UND BREIT – WAS NUN?

In vielen ländlichen Gegenden ist es leider normal, dass keinerlei PokéStops im eigenen Dorf erreichbar oder überhaupt auffindbar ist. Kurzzeitig haben daher die Entwickler Niantic ein Internetportal geöffnet, in dem man neue PokéStops mit Bild und genauer Adresse einreichen konnte. Leider wurde dies, wie bei mehreren Millionen Spielern nicht anders zu erwarten, regelrecht mit Einsendungen überflutet und schon kurz darauf wieder geschlossen. Sobald das Einreichen von PokéStop-Locations wieder möglich ist, werdet ihr das über die Support-Seite von *Pokémon GO* hier tun können: https://support.pokemongo.nianticlabs.com/hc/de. Landeier, wie die hier schreibende Redakteurin, werden somit noch eine ganze Zeit auf einen PokéStop oder eine Arena warten müssen und zum Spielen und Sammeln in die große Stadt müssen. Aber da gibt's ja auch mehr zu entdecken als auf dem Land – und dank der PokéStops auch wesentlich mehr zum Abräumen.

● Laureen Eggmann/Viktor Eippert

Wenn ein PokéStop als Kreissymbol angezeigt wird, habt ihr ihn in Reichweite.

TRAINER BRAUCHEN EIER! CLEVER SELTENE POKÉMON AUSBRÜTEN



Ihr könnt Pokémon fangen – oder ausbrüten. Auf dieser Doppelseite verraten wir euch alles Wichtige zu den Poké-Eiern. Wir geben Tipps zum Ausbrüten für Lauffaule und listen auf, welche Taschenmonster in den Eiern stecken.

Während ihr mit *Pokémon GO* auf Monsterjagd geht, solltet ihr das Ausbrüten von Eiern nicht außer Acht lassen – das ist nämlich eine vergleichsweise effektive Methode, um an seltene Pokémon zu gelangen. Und obendrein wird von euch kein Mehraufwand gefordert. Für das „Ausbrüten" müsst ihr euch lediglich bewegen, und das tut ihr für *Pokémon GO* ja ohnehin. Die Eier sind zwar keine Garantie, an bestimmte Taschenmonster zu gelangen, mit etwas Glück kommt ihr aber an einige begehrte Exemplare. Außerdem gibt's einen weiteren Vorteil: Ausgebrütete Pokémon haben bessere Chancen, mit guten Attributen auf die Welt zu kommen, als eingefangene.

Maximal neun Eier könnt ihr ansammeln. Die Art der Eier wird beim PokéStop-Besuch zufällig bestimmt.

WAS SIND BRUTMASCHINEN?

Zum Ausbrüten benötigt ihr Brutmaschinen. Eine davon habt ihr von Spielbeginn an in eurem Rucksack. Weitere Brutmaschinen bekommt ihr bei bestimmten Level-Aufstiegen (siehe unsere Übersicht zu Level-Belohnungen auf Seite 27) oder im Shop für 150 Poké-Münzen. Ihr findet sie nicht an PokéStops!

Wichtig ist, dass alle Brutmaschinen – die erste ausgenommen – nicht beliebig oft verwendet werden können, sondern nach einer auf der Maschine vermerkten Anzahl an Brutvorgängen zerstört werden. Aber: Während sie funktionieren, könnt ihr beliebig viele Brutmaschinen gleichzeitig einsetzen.

Um ein Ei auszubrüten, tippt ihr es einfach an, wählt anschließend eine freie Brutmaschine aus – und los geht's. Jetzt müsst ihr nur noch die vorgegebene Distanz zurücklegen, damit das Pokémon schlüpft.

WIE FUNKTIONIERT DAS AUSBRÜTEN?

Zunächst das Wichtigste: Die App muss aktiv sein, damit euer Fortschritt gezählt wird. *Pokémon GO* wertet keine möglicherweise in eurem Smartphone integrierten Schrittzähler aus. Außerdem empfiehlt es sich, zu Fuß oder mit dem Fahrrad unterwegs zu sein. Denn ab einer Geschwindigkeit von etwa 15 Kilometern pro Stunde schaltet die App die Schrittzählung aus.

Es lohnt sich aber dennoch, *Pokémon GO* auch bei Fahrten mit dem Auto oder dem Bus geöffnet zu haben. Gerade im oftmals zähen Stadtverkehr springt selbst in schnelleren Fortbewegungsmitteln durchaus eine stattliche Menge gültiger Meter heraus.

GEHT DAS AUCH BEQUEMER? BRÜTER-TRICKS

Die Entwickler von Niantic verhindern zwar effektiv zum Beispiel das Power-Brüten bei Fahrten auf der Autobahn. Austricksen lässt sich der Schrittzähler dennoch. Die Spieler von *Pokémon GO* haben bereits viele kreative Wege gefunden, Eier auszubrüten, ohne sich selbst bewegen zu müssen. Im Folgenden listen wir einige davon auf.

Modelleisenbahn

Ihr habt noch eine Modelleisenbahn im Keller? Dann wird's Zeit, das gute Stück mal wieder in Betrieb zu nehmen – oder umzurüsten, wenn es bereits funktionsfähig aufgebaut ist. Sofern ihr eine Möglichkeit findet, euer Smartphone sicher auf dem Zug zu befestigen, ist die Elektro-Bahn nämlich eine todsichere Möglichkeit, Eier-Distanz zurückzulegen, ohne dafür die Wohnung zu verlassen.

Plattenspieler

Auch für diese analoge Technik fanden Spieler von *Pokémon GO* bereits einen Nutzen. Auf der Drehscheibe platziert, sammelt euer Smartphone langsam, aber sicher die für eure Eier benötigten Meter. Aber Achtung: Da sich das Telefon tatsächlich kaum von der Stelle bewegt, müsst ihr womöglich etwas mit der Positionierung auf dem Plattenspieler experimentieren, bis dieser Trick tatsächlich Ergebnisse bringt.

Saugroboter

In eurer Wohnung sorgt ein automatisierter Sauger für Staubfreiheit? Dann gebt ihm für seine Dienste doch einfach eurer Smartphone als Passagier mit auf den Weg. Diese Methode gehört zu den für alle beteiligten Geräte sichersten Tricks – ihr solltet aber trotzdem auf eine ordentliche Befestigung des Telefons achten, damit es nicht herunterfällt.

Haustiere

Euer Hund tobt ohnehin den ganzen Tag durch die Wohnung. Dann kann er wenigstens ein bisschen Poké-Arbeit leisten, um sich den abendlichen Futternapf auch zu

verdienen! Falls ihr für euren Vierbeiner nicht nur ein Halsband, sondern ein Geschirr besitzt, lässt sich womöglich ein Weg finden, das Smartphone fest und sicher zu verstauen. Achtet aber bitte darauf, dass das Ganze auch für euren Hund bequem bleibt!

Drohnen

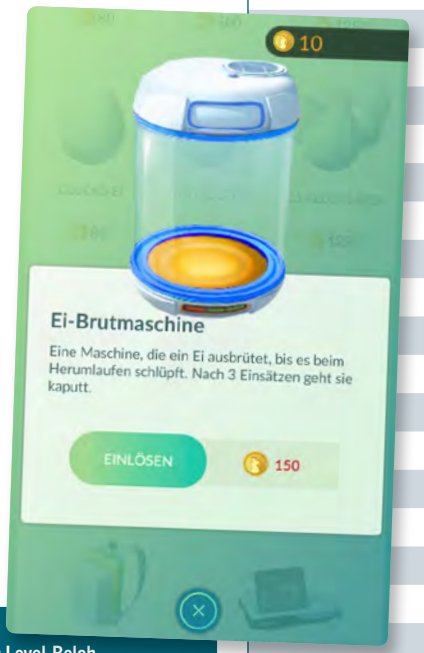
Ihr habt eine Quadcopter-Drohne daheim? Wagemutige *Pokémon GO*-Spieler haben ihre Telefone auch bereits an diese Fluggeräte befestigt, um erfolgreich Eier auszubrüten. Ausreichend langsam geflogen, wird die zurückgelegte Distanz für eure Eier gutgeschrieben. Auf die möglichen Sicherheitsbedenken müssen wir bei dieser Methode aber vermutlich kaum noch hinweisen. Passt extrem auf, wenn ihr diesen Stunt tatsächlich ausprobieren möchtet.

Light Rail

Hobbygärtner haben möglicherweise eine Light-Rail-Beleuchtungsanlage installiert. Die Geräte sorgen dafür, dass Lampen auf einem Schienensystem über die Pflanzen gefahren werden – und somit weniger Leuchtkörper benötigt werden. Und wo sich Lampen befestigen lassen, da lassen sich auch Smartphones befestigen. Dieser Trick eignet sich aber wirklich nur, falls ein solches System bereits vorhanden ist. Für die Anschaffung ausschließlich zum Ausbrüten von Poké-Eiern sind Light Rails schlichtweg zu teuer.

Poké Walking

Ihr seid Bewegungsmuffel, aber Freunde oder Mitbewohner gehen gerne spazieren oder joggen? Dann gebt ihnen einfach euer Smartphone samt gestarteter App mit. Hier und da bieten *Pokémon GO*-Spieler sogar Dog-Walking-ähnliche Dienste an und führen die Telefone anderer Spieler spazieren. Ob ihr euer Smartphone fremden Menschen dafür anvertrauen wollt, solltet ihr euch allerdings genauestens überlegen. ● **David Bergmann**



Ei-Brutmaschinen gibt's ausschließlich als Level-Belohnung und gegen Münzen im Shop.

WELCHE POKÉMON STECKEN IN WELCHEN EIERN?

2-KILOMETER-EIER	5-KILOMETER-EIER	10-KILOMETER-EIER
Bisasam	Rettan	Onix
Glumanda	Sandan	Kicklee
Shiggy	Nidoran weiblich	Nokchan
Raupy	Nidoran männlich	Chaneira
Hornliu	Vulpix	Pantimos
Rattfratz	Myrapla	Sichlor
Taubsi	Paras	Rossana
Habitak	Bluzuk	Elektek
Pikachu	Digda	Magmar
Piepi	Mauzi	Pinsir
Pummeluff	Enton	Lapras
Zubat	Menki	Evoli
Kleinstein	Fukano	Amonitas
Karpador	Quapsel	Kabuto
	Abra	Aerodactyl
	Machollo	Relaxo
	Knofensa	Dratini
	Tentacha	
	Ponita	
	Flegmon	
	Magnetilo	
	Porenta	
	Dodu	
	Jurob	
	Sleima	
	Muschas	
	Nebulak	
	Traumato	
	Krabby	
	Voltobal	
	Owei	
	Tragosso	
	Schlurp	
	Smogon	
	Rihorn	
	Tangela	
	Kangama	
	Seeper	
	Goldini	
	Starmie	
	Tauros	
	Porygon	

SHOP UND POKÉMÜNZEN DAS MÜSST IHR WISSEN!

Wie die meisten Free2Play-Spiele bietet auch *Pokémon GO* die Möglichkeit, virtuelle Währung mit echtem Geld zu kaufen. Die sogenannten PokéMünzen könnt ihr im Shop für verschiedene Items ausgeben. So geht's und diese Items lohnen sich.

PokéMünzen bekommt ihr auch für echtes Geld. Die Preise sind aber wie bei den meisten Mobile Games recht happig.

BRAUCHE ICH ÜBERHAUPT POKÉMÜNZEN?

Um *Pokémon GO* zu spielen, müsst ihr kein echtes Geld in PokéMünzen investieren. Alle Funktionen wie Fangen oder Kämpfen stehen ohne die virtuelle Währung zur Verfügung. Manchmal kann es aber sinnvoll sein, ein paar Münzen zu investieren, um schneller an viele oder seltene Pokémon zu kommen. Dafür reichen die kostenlosen PokéMünzen aber aus, die ihr euch täglich verdienen könnt.

WIE BEKOMMT MAN POKÉMÜNZEN?

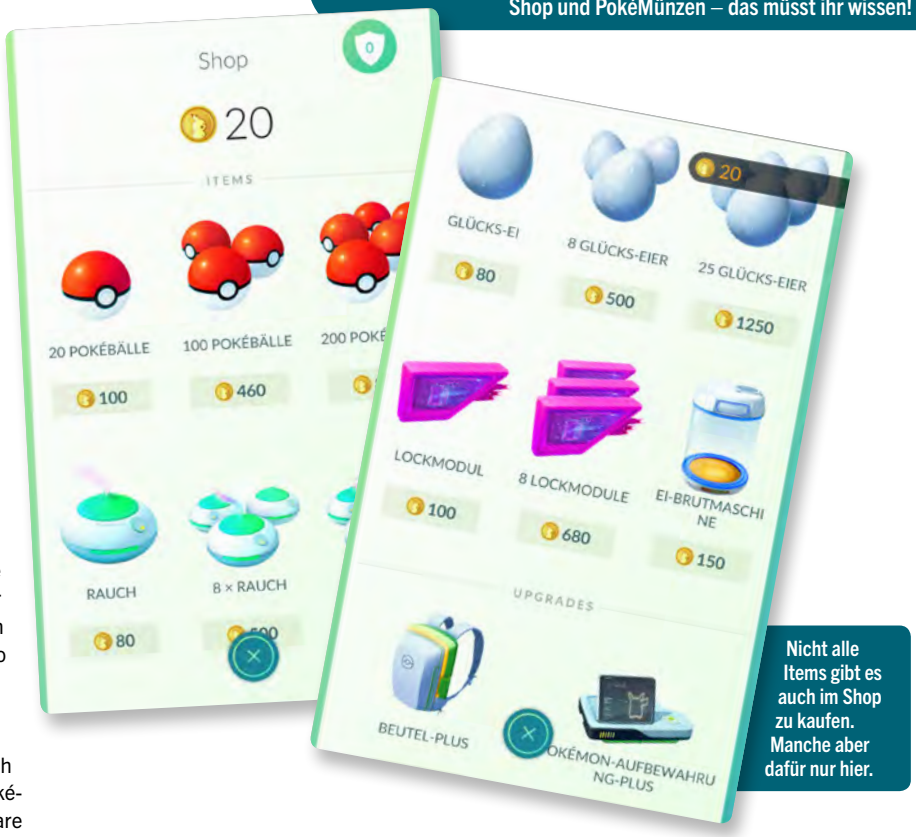
PokéMünzen bekommt ihr auf zwei Wegen: Entweder ihr investiert echtes Geld oder ihr übernehmt im Spiel Arenen und sammelt von dort Münzen ein. Das ist alle 21 Stunden möglich. Pro Arena mit einem von euch stationierten Pokémon bekommt ihr 10 PokéMünzen, wobei ihr maximal 100 Münzen am Tag auf diesem Weg verdienen könnt. Es genügt, wenn ihr dafür eines eurer Pokémon in einer Arena platziert, ihr müsst nicht der Arenaleiter sein. Den Button zum Einsammeln der Münzen findet ihr im Shop oben rechts. Wenn ihr echtes Geld für PokéMünzen ausgeben möchtet, funktioniert das wie bei allen anderen Spielen auf Android oder iOS auch: Mit In-App Käufen. Bezahlen könnt ihr in der Regel mit einer Kreditkarte, speziellen Guthabenkarten, über die Telefon-Rechnung oder per PayPal. Über die Möglichkeiten informiert ihr euch am besten direkt bei eurem Hersteller bzw. Mobilfunkanbieter oder Kreditkarteninstitut. Den Shop findet ihr im Spiel, wenn ihr unten in der Mitte des Bildschirms auf den Pokéball tippt und danach auf Shop. Eine Tabelle mit den offiziellen Preisen für PokéMünzen findet ihr unten.

DER KAUF WELCHER ITEMS LOHNT SICH?

Egal ob ihr die PokéMünzen nun mit Echtgeld oder durch Arenen ergattert, wertvoll sind sie so oder so. Folglich solltet ihr sie nicht für unsinnige Itemkäufe verschwenden. Doch welche Gegenstände rechtfertigen den Kauf eigentlich? Im Anschluss gehen wir die dargebotenen Angebote der Reihe nach durch. Außerdem findet ihr rechts eine Auflistung aller Preise für die Items in einer übersichtlichen Tabelle.

ECHTGELDKOSTEN FÜR POKÉMÜNZEN

POKÉMÜNZEN	PREISE
100	0,99 €
550	4,99 €
1.200	9,99 €
2.500	14,99 €
5.200	39,99 €
14.500	99,99 €



Nicht alle Items gibt es auch im Shop zu kaufen. Manche aber dafür nur hier.

Pokébälle

Die Standardbälle zu kaufen ist in der Regel nicht besonders sinnvoll. Ihr bekommt sie kostenlos an allen PokéStops, von denen es vor allem in Städten sehr viele gibt. Lebt ihr auf dem Land, kann das allerdings schon wieder anders aussehen. Dann solltet ihr die Chance nutzen, möglichst viele PokéStops aufzusuchen, wenn ihr in eine Stadt fahrt. Wenn ihr aber kaum Möglichkeiten habt, PokéStops zu besuchen, kann ein Kauf von Pokébällen im Shop tatsächlich Sinn machen.

Rauch

Rauch ist keine wirklich gute Investition. Ihr bekommt ihn zwar nur durch Level-Aufstiege oder im Shop, also nicht an PokéStops, aber seine Wirkung ist nicht so stark wie die von Lockmodulen. Investiert eure Münzen also besser gleich in die effektiveren Module.

Lockmodule

Diese Items sind zwar recht teuer, lohnen sich dafür aber umso mehr. Da sie viele wilde Pokémon anlocken – oft sogar seltene Exemplare – ist der Kauf stets besser als der von Rauch. Ihr bekommt sie nur gelegentlich durch Level-Aufstiege oder eben für Münzen im Shop. Deshalb solltet ihr früher oder später ein paar PokéMünzen in Lockmodule investieren, wenn ihr in kurzer Zeit viele Pokémon fangen wollt.

Glücks-Eier

Glücks-Eier erhaltet ihr ebenfalls nur durch Level-Aufstiege oder im Shop. Sie sind besonders dann überaus hilfreich, wenn ihr sie in Verbindung mit Lockmodulen oder vielen Pokémon-Entwicklungen einsetzt. Wie ihr damit am schnellsten euer Trainerlevel erhöhen könnt, erfahrt ihr in unserem Ratgeber ab Seite 24. Glücks-Eier sind also eine sehr sinnvolle Investition, wenn ihr schnell im Trainerlevel aufsteigen wollt, und zählen allgemein zu den besten Items, die ihr im Shop erstehen könnt.

Ei-Brutmaschinen

Auch der Kauf von Ei-Brutmaschinen ist durchaus eine Überlegung wert. Da ihr Eier nur ausbrüten könnt, wenn ihr sie in eine solche Brutmaschine legt, könnt ihr mit mehr Maschinen besser gezielt mehrere Eier gleichzeitig ausbrüten. So kommt ihr also mit etwas Glück beim Ausbrüten schneller an seltene Pokémon. Gelegentlich bekommt ihr sie auch bei einem Level-Aufstieg, doch die Menge hält sich in Grenzen und die Maschinen sind recht zügig aufgebraucht.

Aufbewarungs-Upgrades

Beim Beutel-Plus und dem Pokémon-Aufbewahrung-Plus kommt es ganz darauf an, wie ihr *Pokémon GO* am liebsten spielt. Verschickt ihr ungern Pokémon, dann stoßt ihr mit der Kapazität von anfangs 250 Pokémon verdammt schnell an eure Grenzen. Dann müsst ihr euch entweder von manchen eurer Lieblinge verabschieden oder eine Erweiterung kaufen. Genauso ist es mit den Items: Werft ihr ungern welche weg, wird sich euer Beutel recht schnell füllen und ihr braucht eine Erweiterung, um noch mehr Items sammeln zu können. Wer ordentlich haushaltet, kommt aber ohne diese Erweiterungen klar. Welche Items ihr wegwerft, sollte übrigens von eurem Spielstil abhängen. Wenn euch Arena-Kämpfe nicht sehr wichtig sind, braucht ihr auch keine großen Mengen an Tränken und Belebern. Sofern ihr guten Zugang zu PokéStops habt, solltet ihr außerdem keine Standard-Pokébälle horten. Macht stattdessen lieber Platz für bessere Bälle oder andere Gegenstände wie Lockmodule und Himmihbeeren.

Johannes Gehrling

DIESE ITEMS KÖNNT IHR IM SHOP FÜR POKÉMÜNZEN KAUFEN

ITEMS	PREISE
20x Pokébälle	100 PokéMünzen
100x Pokébälle	460 PokéMünzen
200x Pokébälle	800 PokéMünzen
1x Rauch	80 PokéMünzen
8x Rauch	500 PokéMünzen
25x Rauch	1250 PokéMünzen
1x Glücks-Ei	80 PokéMünzen
8x Glücks-Eier	500 PokéMünzen
25x Glücks-Eier	1.250 PokéMünzen
1x Lockmodul	100 PokéMünzen
8x Lockmodule	680 PokéMünzen
1x Ei-Brutmaschine	150 PokéMünzen
Beutel-Plus	200 PokéMünzen
Pokémon-Aufbewahrung	200 PokéMünzen

SCHNELLE STUFENAUFSTIEGE, STARKE POKÉMON – SO GEHT'S!

Das Rauch-Item lockt wilde Pokémon direkt zu euch – zusammen mit dem Glücks-Ei bringt euch das jede Menge EP, wenn ihr sie fangt.

In *Pokémon GO* gibt es zwei Arten von Stufen: Den Trainerlevel und den Kampfwert eurer Pokémon. Mit unserem Guide steigt ihr ruck, zuck in der Stufe auf und züchtet gezielt starke Taschenmonster.

Jeder Spieler hat in *Pokémon GO* einen eigenen Trainerlevel. Ihr beginnt das Spiel mit Level 1 und steigt im Laufe eures Abenteuers immer weiter auf bis zur Maximalstufe 40. Dafür müsst ihr unterschiedliche Dinge tun: Pokémon fangen und weiterentwickeln, Eier ausbrüten, in Arenen kämpfen, PokéStops besuchen – all das bringt euch wertvolle Erfahrungspunkte (EP), die euren Level erhöhen. Für jeden Levelaufstieg winken außerdem wertvolle Belohnungen und hin und wieder schaltet ihr sogar neue Items frei. Außerdem trefft ihr mit höherem Trainerlevel auch öfter auf starke und seltene Pokémon und könnt eure bereits gefangenen Pokémon um zusätzliche Wettkampfpunkte weiter verstärken. Wie viele EP ihr jeweils zum Levelaufstieg benötigt, welche Belohnungen ihr einsacken könnt und welche Items ihr freischaltet, haben wir für die ersten 30 Stufen in *Pokémon GO* in der Tabelle auf Seite 27 für euch zusammengefasst.

TRAINERLEVEL GEZIELT ERHÖHEN

Um den Trainerlevel möglichst schnell zu steigern, und damit von besseren Items und Pokémon zu profitieren, ist es sinnvoll, einige Dinge zu beachten. In der Tabelle unten seht ihr, für welche Aktionen ihr wie viele EP gutgeschrieben bekommt – prinzipiell solltet ihr also alle diese Aktionen so oft wie möglich ausführen. Ein besonders effektiver Weg, um schnell viele EP anzuhäufen, ist die Kombination mit dem Item Glücks-Ei. Setzt

FÜR DIESE AKTIONEN GIBT'S ERFAHRUNGSPUNKTE

AKTION	EP-BELOHNUNG
Pokémon fangen	100 EP
Neues Pokémon fangen	500 EP extra
Pokémon weiterentwickeln (erstmals)	1000 EP
Pokémon weiterentwickeln (nicht erstmals)	500 EP
PokéStop besuchen (max. 5 Items)	50 EP
PokéStop besuchen (mind. 6 Items)	100 EP
Ei schlüpft (2 km)	200 EP
Ei schlüpft (5 km)	500 EP
Ei schlüpft (10 km)	1000 EP
Ei schlüpft (neues Pokémon)	500 EP extra
Fangen: Kurvenball	10 EP
Fangen: Guter Wurf (großer Kreis)	10 EP
Fangen: Toller Wurf (mittlerer Kreis)	50 EP
Fangen: Fantastischer Wurf (kleiner Kreis)	100 EP
Arena (eigenes Team): Pokémon besiegen	Variiert
Arena (Gegner): Pokémon besiegen	Variiert, je mehr Pokémon ihr am Stück besiegt, desto mehr EP winken

Für jedes gefangene Pokémon gibt's EP. Fangt deswegen immer alle Pokémon, die euch über den Weg laufen.

Für jedes Pokémon, das wir fangen, gibt's 100 EP – bei neuen Pokémon sogar 500 EP extra und für richtig gute Würfe noch mal 100 EP obendrauf. Damit ist der nächste Level zum Greifen nahe!

Mit dem Aufstieg auf Level 15 schaltet ihr die Hypertränke frei. Ein paar davon gibt es gleich als Belohnung dazu.

ihr eines ein, bekommt ihr für 30 Minuten doppelt so viele EP für alle eure Aktionen. Da Glücks-Eier aber sehr wertvoll sind und ihr diese also nicht ständig aktivieren könnt, stellen wir euch im Folgenden zwei konkrete Taktiken vor, um in kurzer Zeit gezielt viele Erfahrungspunkte anzuhäufen.

Die PokéStop-Kombo

Um richtig schnell Erfahrungspunkte zu sammeln, geht ihr so vor: Zunächst fangt ihr viele Pokémon und sammelt die dazugehörigen Bonbons, die ihr für die Weiterentwicklung der jeweiligen Pokémon braucht. Alles Wissenswerte zu den Bonbons lest ihr im Kasten rechts unten..Im Idealfall solltet ihr genug Bonbons und Pokémon ansammeln, um zumindest 15 bis 20 der Tierchen auf einen Schlag entwickeln zu können. Besonders gut geeignet sind Taubsis, Hornlius, Rattfratze und Raupys, da diese in rauen Mengen vorkommen und nur wenige Bonbons für eine Evolution erfordern. Außerdem haltet ihr das Item Lockmodul bereit und belegt alle Ei-Brutmaschinen in eurem Besitz mit einem Ei. Dann lauft ihr so weit, dass die Eier kurz vor dem Schlüpfen stehen. Währenddessen fangt ihr fleißig weiter sämtliche Pokémon, die euch über den Weg laufen. Begebt euch nun zu einem PokéStop oder noch besser zu einem Platz, an dem ihr Zugriff auf zwei oder mehr PokéStops gleichzeitig habt. Als Nächstes aktiviert ihr das Glücks-Ei und das Lockmodul. Fangt alle Pokémon, die von dem Modul an die PokéStops gelockt werden, und kassiert dafür doppelt so viele EP wie üblich. Entwickelt nun außerdem alle Pokémon mit euren gesammelten Bonbons, denn auch dafür gibt es dank Glücks-Ei doppelte Erfahrungspunkte. Profitipp: Entwickelt eure Pokémon von Entwicklungsstufe eins zu zwei (also etwa Taubsi zu Tauboga), da diese weniger Bonbons benötigt als von Stufe zwei zu drei. Somit könnt ihr mehr Entwicklungen mit euren vorhandenen Bonbons auslösen und dadurch noch mehr EP abstauben. Währenddessen lauft ihr im Kreis um den PokéStop mit Lockmodul, um das Schlüpfen der Eier auszulösen. Für jedes geschlüpfte Pokémon gibt es auch wieder zweifache EP. Achtet darauf, dass ihr euch beim Laufen nicht zu weit vom PokéStop entfernt – schließlich wollt ihr alle Pokémon fangen, die das Modul anlockt. Besucht außerdem alle fünf Minuten die PokéStops und sammelt damit noch mal ein paar EP ein. Falls ihr ein Rauch-Item zur Verfügung habt, könnt ihr dieses auch noch aktivieren, um die Zahl der auftauchenden Pokémon abermals leicht zu erhöhen. Das Lockmodul reicht im Zweifel aber auch schon. Habt ihr zudem Zugriff auf eine Arena, kämpft ihr auch dort, um noch mehr EP einzuheimsen. Solltet ihr noch auf einer niedrigeren Trainerstufe befinden, könnt ihr mit diesen Tipps innerhalb einer halben Stunde mehrere Stufen auf einen Schlag gutmachen!

Arenakämpfer

Wenn ihr bereits einen höheren Trainerlevel erreicht und entsprechend starke Pokémon zur Verfügung habt, könnt ihr mit Siegen in Arenen schnell viele Erfahrungspunkte sammeln. Besonders gut sind Arenen mit einem hohen Prestigelevel, da ihr dort gegen viele Pokémon auf einen Schlag kämpfen und die Arena zudem mehrmals nacheinander angehen könnt. Da die Kämpfe meist fix vonstattengehen (vor allem wenn ihr Pokémon von Typenvorteilen nutzt – mehr dazu ab Seite 32), heimst ihr selbst ohne Glücks-Eier in wenigen Minuten mitunter mehrere Tausend Erfahrungspunkte ein. Allerdings müsst ihr dafür Arenen in eurer Umgebung haben, die von gegnerischen Teams besetzt werden – Trainingskämpfe in Arenen eures eigenen Teams sind nicht so lukrativ. Falls möglich, solltet ihr euch ein Gebiet suchen, wo möglichst viele umstrittene Arenen nah beisammen sind. Profitipp: Wenn es in eurer Gegend nur eine Arena gibt, dann sprecht euch mit einem Freund aus einem anderen Team ab und jagt sie euch im Wechsel gegenseitig ab. Dadurch sammelt ihr beide immer noch vergleichsweise schnell Erfahrung.

POKÉMON EFFIZIENT VERSTÄRKEN

Natürlich ist es verlockend, schon früh im Spiel seine liebsten Pokémon mit Sternenstaub (mehr dazu im Kasten auf der nächs-

DAS HAT ES MIT DEN BONBONS AUF SICH

Auch Pokémon mögen Süßigkeiten, die Bonbons in *Pokémon GO* können aber weit mehr, als nur lecker schmecken.

Im Gegensatz zu Sternenstaub sind Bonbons immer an eine bestimmte Pokémon-Art gebunden. Es gibt also zum Beispiel Rattfratz- oder Glumanda-Bonbons. Ihr braucht sie, um eure Pokémon zu entwickeln oder mit Power-Up zu verstärken. An die begehrten Items kommt ihr auf drei Arten: Jedes Mal wenn ihr ein Pokémon fangt, bekommt ihr drei Bonbons seiner Art. Schickt ihr ein gefangenes Pokémon an Professor Willow, gibt es noch mal ein Bonbon. Schlüpft ein Pokémon aus einem Ei, bekommt ihr zwischen fünf und 30 Bonbons. Es lohnt sich also, immer wieder die gleichen Pokémon zu fangen und überflüssige Exemplare an den Professor zu senden, da ihr so an die dringend benötigen Bonbons rankommt.

Auch für die Eierzucht werdet ihr mit wertvollen EP belohnt. Das Machollo (rechts) ist gerade aus diesem Ei geschlüpft. Sternenstaub und Bonbons gibt's obendrauf.

ten Seite) und Bonbons zu verstärken, um bessere Chancen in Arena-Kämpfen zu haben. Wer jedoch Geduld mitbringt, kann seine Pokémon wesentlich effizienter hochpowern. Sinnvoll ist es, erst etwa ab Trainerlevel 18 damit anzufangen. Das liegt daran, dass ihr mit steigendem Trainerlevel häufiger auf wilde Pokémon trefft, die bereits von Haus aus einen hohen Wert an Wettkampfpunkten (WP) vorweisen. Je höher die Basis-WP, desto weniger Sternenstaub und Bonbons müsst ihr folglich investieren, um das WP-Potenzial eines Pokémon auszuschöpfen. Darüber hinaus empfiehlt es sich, Pokémon grundsätzlich in ihrer stärksten Evolutionsstufe mit Power-Ups zu verstärken, da die WP-Zugewinne dann am stärksten ausfallen pro Power-Up. Ihr solltet daher von der Verstärkung einer Gattung absehen, sofern ihr noch nicht genug Bonbons für sämtliche Evolutionen parat habt.

Eure Pokémon zu verstärken ist aber nur dann nötig, wenn ihr vorhabt, in vielen Arenen zu kämpfen und dort Erfolge zu erzielen. Um gegen die anderen Trainer zu bestehen, sind möglichst starke Pokémon das A und O. Fangt und sammelt ihr aber lieber einfach nur Pokémon und habt kein Interesse daran, euch in Kämpfen mit anderen Trainern zu messen, dann könnt ihr eure Pokémon ruhig zu einem beliebigen Zeitpunkt verstärken oder es ganz bleiben lassen. Die Stärke der Pokémon ist einzig für den Kampf wichtig und ansonsten irrelevant.

WELCHE POKÉMON SOLLTE ICH VERSTÄRKEN?

Habt ihr es auf zahlreiche Arena-Kämpfe abgesehen, solltet ihr auf jeden Fall darauf achten, welche Pokémon ihr entwickelt und verstärkt. Als Faustregel gilt: Je seltener ein Pokémon, desto stärker ist es im Normalfall. Außerdem sind entwickelte Pokémon stets mächtiger als ihre Basis-Form. Bevor ihr ein Pokémon entwickelt oder verstärkt, sammelt ihr zunächst viele wilde Pokémon dieser Art. Ist euer Trainerlevel schon hoch, etwa Stufe 18 oder höher, nehmt ihr euch das stärkste Pokémon seiner Art, also das mit den meisten WP. Wollt ihr sie nicht unbedingt behalten, könnt ihr alle anderen Pokémon der gleichen Art an den Professor verschicken und so noch ein paar Bonbons abstauben, die ihr zum Entwickeln und Verstärken ohnehin brauchen werdet. Nun entwickelt ihr das Pokémon zuerst bis zur höchsten Stufe (bis es sich nicht mehr weiterentwickeln kann oder ihr nicht mehr genug Bonbons für die Evolution habt) und nutzt dann die Power-Up-Funktion, um die WP weiter zu erhöhen. Wie viele Bonbons ihr zum Entwickeln jedes Pokémon braucht, erfahrt ihr im Pokémon-Kompendium ab Seite 42. Liegen die WP eines Pokémon über 1.000, ist es bereits ziemlich stark. WP über 2.000 können nicht alle Pokémon erreichen – habt ihr also ein so starkes Pokémon, gehört ihr zu den erfolgreichsten Trainern. Einige wenige Pokémon können sogar WP von über 3.000 erreichen. Das sind neben den legendären Pokémon Arktos, Zapdos, Lavados, Mewtu und Mew, die einen Sonderstatus einnehmen, aber nur Relaxo und Dragoran. Habt ihr ein Pokémon mit so hohen WP, gehört ihr zu den absoluten Top-Trainern. Angaben zu den maximal möglichen WP jeder Spezies findet ihr ebenfalls im Pokémon-Kompendium. Daran könnt ihr euch auch orientieren, wenn ihr euch nicht sicher seid, ob ein Pokémon stark genug ist, um Sternenstaub und Bonbons zu investieren, um es zu entwickeln und zu verstärken. Darüber hinaus verraten wir euch im Ratgeber ab Seite 36, welche der bisherigen 151 Taschenmonster besonders mächtig sind und somit am besten für kompetitive Trainer geeignet sind.

● Johannes Gehrling/Viktor Eippert

An dieser Stelle haben wir Zugriff auf mehrere PokéStops mit Lockmodulen in der Nähe. Zusammen mit dem Glücks-Ei bringt das jede Menge EP ein.

SO SAMMELT IHR STERNENSTAUB

Um in Arena-Kämpfen zu bestehen, kommt ihr nicht um den glitzernden Sternenstaub herum. Hier lest ihr warum und wie ihr ihn bekommt.

Sternenstaub benötigt ihr, um eure Pokémon zu verstärken. Mit der Funktion Power-Up könnt ihr die WP und KP eures Pokémon erhöhen – dazu braucht ihr den Sternenstaub und Bonbons. Im Gegensatz zu den Bonbons ist Sternenstaub nicht an ein spezielles Pokémon gebunden und kann folglich für alle Taschenmonster gleichermaßen genutzt werden. Sternenstaub verdient ihr euch auf drei Arten: Jedes Mal wenn ihr ein wildes Pokémon fangt, erhaltet ihr 100 Sternenstaub, ganz egal welches ihr fangt und ob ihr bereits ein Exemplar davon habt. Es lohnt sich also immer, wirklich jedes einzelne Pokémon zu fangen, das euch über den Weg läuft. Für jedes geschlüpfte Ei gibt es außerdem noch mal eine variierende Menge Sternenstaub, je nachdem wie viele Kilometer ihr für das Schlüpfen laufen musstet und welches Pokémon daraus erscheint. Achtet also darauf, dass immer alle Ei-Brutmaschinen belegt sind. Befinden sich eure Pokémon in Arenen, bekommt ihr alle 21 Stunden pro Arena 500 Sternenstaub, in der sich einer eurer Lieblinge befindet. Dazu müsst ihr im Shop auf das Symbol oben rechts drücken.

DIE STUFENAUFSTIEGSBELOHNUNGEN DER ERSTEN 30 LEVELS IM ÜBERBLICK

LEVEL	EP FÜR NÄCHSTE STUFE	BELOHNUNGEN	SCHALTET FREI
1	1.000 EP	-	-
2	2.000 EP	15 Pokébälle	-
3	3.000 EP	15 Pokébälle	-
4	4.000 EP	15 Pokébälle	-
5	5.000 EP	10 Tränke, 1 Rauch, 10 Beleber	Arenen, Tränke & Beleber, Team-Wahl
6	6.000 EP	15 Pokébälle, 10 Tränke, 10 Beleber, 1 Ei-Brutmaschine	-
7	7.000 EP	15 Pokébälle, 10 Tränke, 10 Beleber, 1 Rauch	-
8	8.000 EP	15 Pokébälle, 10 Tränke, 5 Beleber, 10 Himmihbeeren, 1 Lockmodul	Himmihbeere
9	9.000 EP	15 Pokébälle, 10 Tränke, 5 Beleber, 3 Himmihbeeren, 1 Glücks-Ei	-
10	10.000 EP	15 Pokébälle, 10 Supertränke, 10 Beleber, 10 Himmihbeeren, 1 Lockmodul, 1 Rauch, 1 Ei-Brutmaschine, 1 Glücks-Ei	Supertrank
11	10.000 EP	15 Pokébälle, 10 Supertränke, 3 Beleber, 3 Himmihbeeren	-
12	10.000 EP	20 Superbälle, 10 Supertränke, 3 Beleber, 3 Himmihbeeren	Superball
13	10.000 EP	15 Superbälle, 10 Supertränke, 3 Beleber, 3 Himmihbeeren	-
14	15.000 EP	15 Superbälle, 10 Supertränke, 3 Beleber, 3 Himmihbeeren	-
15	20.000 EP	15 Superbälle, 20 Hypertränke, 10 Beleber, 10 Himmihbeeren, 1 Glücks-Ei, 1 Lockmodul, 1 Rauch, 1 Ei-Brutmaschine	Hypertrank
16	20.000 EP	10 Superbälle, 10 Hypertränke, 5 Beleber, 5 Himmihbeeren	-
17	20.000 EP	10 Superbälle, 10 Hypertränke, 5 Beleber, 5 Himmihbeeren	-
18	25.000 EP	10 Superbälle, 10 Hypertränke, 5 Beleber, 5 Himmihbeeren	-
19	25.000 EP	15 Superbälle, 10 Hypertränke, 5 Beleber, 5 Himmihbeeren	-
20	50.000 EP	20 Hyperbälle, 20 Hypertränke, 20 Beleber, 20 Himmihbeeren, 2x Rauch, 2 Glücks-Eier, 2 Ei-Brutmaschinen, 2 Lockmodule	Hyperball
21	75.000 EP	10 Hyperbälle, 10 Hypertränke, 10 Beleber, 10 Himmihbeeren	-
22	100.000 EP	10 Hyperbälle, 10 Hypertränke, 10 Beleber, 10 Himmihbeeren	-
23	125.000 EP	10 Hyperbälle, 10 Hypertränke, 10 Beleber, 10 Himmihbeeren	-
24	150.000 EP	15 Hyperbälle, 10 Hypertränke, 10 Beleber, 10 Himmihbeeren	-
25	190.000 EP	25 Hyperbälle, 20 Top-Tränke, 15 Beleber, 15 Himmihbeeren, 1 Glücks-Ei, 1 Ei-Brutmaschine, 1 Lockmodul	Top-Trank
26	200.000 EP	10 Hyperbälle, 15 Top-Tränke, 10 Beleber, 15 Himmihbeeren	-
27	250.000 EP	10 Hyperbälle, 15 Top-Tränke, 10 Beleber, 15 Himmihbeeren	-
28	300.000 EP	10 Hyperbälle, 15 Top-Tränke, 10 Beleber, 15 Himmihbeeren	-
29	400.000 EP	10 Hyperbälle, 15 Top-Tränke, 10 Beleber, 15 Himmihbeeren	-
30	500.000 EP	30 Hyperbälle, 20 Top-Tränke, 20 Top-Beleber, 20 Himmihbeeren, 3 Rauch, 3 Glücks-Eier, 3 Ei-Brutmaschinen, 3 Lockmodule	Top-Beleber

Das sind die Anführer der drei Teams. Von links nach rechts: Candela von Team Wagemut, Blanche von Team Weisheit und Spark von Team Intuition.

So sieht eine Arena aus. An der Anzahl der Stockwerke könnt ihr bereits in der Kartenansicht sehen, mit welcher Arena-Stufe ihr es zu tun bekommt.

RICHTIG KÄMPFEN, CLEVER AUSWEICHEN

SO WERDET IHR ZUM ARENA-MEISTER!

Arenen sind für *Pokémon GO*-Anfänger ein Buch mit sieben Siegeln. Wie wird gekämpft? Wie baut man die Arena aus? Unser Guide erklärt euch alles Wichtige, von Teamwahl bis zur richtigen Ausweich-Technik.

Arenen sind in *Pokémon GO* der Dreh- und Angelpunkt für den Schlagabtausch der drei Teams – und derzeit wird auch nur in Arenen gekämpft. Trainer-Duelle gibt es schließlich noch nicht. Wir gehen in diesem Ratgeber auf alle wichtigen Arena-Elemente ein und erklären euch auch, wie die Kämpfe funktionieren – die App lässt trotz Tutorial nämlich wichtige Informationen unerwähnt. Beginnen wir aber mit den grundsätzlichen Informationen: Was sind Arenen?

Arenen sind, genau wie PokéStops, fix auf der Karte verteilte Orte, die obendrein kaum zu übersehen sind. Die turmförmigen Konstruktionen sind meist schon aus größerer Entfernung zu erkennen und farblich unterschiedlich markiert – abhängig davon, welchem der *Pokémon GO*-Teams sie gehören. Wie bei PokéStops müsst ihr euch einer Arena ausreichend nähern, um mit ihr interagieren zu können.

DIE TEAMWAHL

Ihr müsst zunächst Trainer-Level 5 erreichen, um Arenen nutzen zu können. Tippt ihr ab Level 5 zum ersten Mal eine Arena an, müsst ihr euch einem der drei Teams anschließen:

- **rot:** Team Wagemut, angeführt von Candela und dem legendären Pokémon Lavados
- **blau:** Team Weisheit, angeführt von Blanche und dem legendären Pokémon Arktos
- **gelb:** Team Intuition, angeführt von Spark und dem legendären Pokémon Zapdos

Die Wahl des Teams hat keine spielerischen Auswirkungen, es gibt also keine „richtige“ oder „bessere“ Wahl. Plant ihr, *Pokémon GO*

DER ARENA-BILDSCHIM IM DETAIL

Der Arena-Bildschirm hält viele Informationen bereit. Hier seht ihr, was alles relevant ist und was ihr machen könnt.

Name und Prestige-Level der Arena

Durch das Wischen nach links und rechts könnt ihr euch die Verteidiger ansehen – rechts seht ihr den Trainer sowie dessen Nutzernamen und Trainer-Level.

Anzahl der Verteidiger-Pokémon. Der Arena-Anführer (das Pokémon mit dem höchsten WP-Wert) wird mit einer Krone dargestellt.

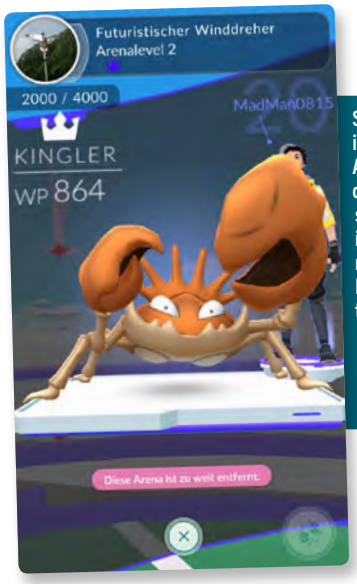
Die aktuellen Prestige-Punkte der Arena und die benötigten Punkte für den nächsten Level

In der Bildmitte seht ihr immer das abgestellte Pokémon und dessen WP-Wert.

Über diesen Button setzt ihr ein Taschenmonster als Verteidiger ein. Nur sichtbar bei einer Arena eures Teams mit freien Plätzen.

Hiermit verlasst ihr den Arena-Bildschirm und kehrt zur Karte zurück.

Mit diesem Button startet ihr den Kampf (feindliche Arena) oder das Training (Arena eures Teams).



Sofern ihr eine Arena auf der Karte seht, könnt ihr euch nähere Informationen ansehen – allerdings nicht kämpfen.

Bei Angriffen auf gegnerische Arenen könnt ihr vor Kampfstart die Reihenfolge eurer sechs Pokémon selbst festlegen. Tippt auf die Taschenmonster, um sie gegen ein anderes zu tauschen.

gemeinsam mit Freunden zu spielen, solltet ihr euch aber natürlich alle dem gleichen Team anschließen. Seid ihr alleine unterwegs, beobachtet einige Tage, welche Teams in eurer Umgebung häufiger vertreten sind, um nicht als Außenseiter zu enden. Im Alleingang könnt ihr in den Arenen nämlich nicht viel reißen.

ARENA-LEVEL

Nachdem ihr die Arena durch Tippen öffnet, landet ihr im Arena-Bildschirm. Nähere Informationen zu den einzelnen Elementen und Buttons findet ihr im Extrakasten nebenan. Wir wollen hier jedoch noch etwas ausführlicher auf Prestigepunkte und Arena-Levels eingehen. Denn auch *Pokémon GO*-Arenen haben unterschiedliche Stufen – von Level 1 bis zum Maximallevel 10. Pro erreichter Stufe kann ein Taschenmonster als Verteidiger einziehen. Eine Level-2-Arena bietet Platz für zwei Pokémon, in eine Level-3-Arena passen drei Pokémon und so weiter.

Die Arena-Stufe wird durch Prestige-Punkte bestimmt, für eine Level-10-Arena müssen 50.000 Punkte erreicht werden. Ihr steigert den Prestige-Level in Arenen eures Teams durch Training und senkt Prestige-Punkte in Arenen anderer Teams durch Angriffe. Die Anzahl der gewonnenen/abgezogenen Punkte hängt davon ab, wie viele Verteidiger ihr besiegt und wie groß der WP-Wert der Kontrahenten ist (gewinnt ihr mit einem schwächeren Pokémon, erhaltet ihr mehr Punkte). Wie die Kämpfe funktionieren, erklären wir euch im folgenden Teil dieses Ratgebers.

Alle 21 Stunden könnt ihr euch über den Shop Münz- und Staub-Belohnungen abholen. Je mehr Verteidiger ihr abgestellt habt, desto größer die Ausbeute.

ARENA-KÄMPFE

Die Gefechte in *Pokémon GO* unterscheiden sich deutlich von denen der Handheld-Rollenspiele für Nintendo-Geräte. Sie laufen nämlich in Echtzeit ab und ihr wählt die Attacken eures Schützlings nicht selbst aus. Die Skills der Taschenmonster werden beim Fangen zufällig bestimmt. Ebenfalls wichtig: Ihr kämpft in *Pokémon GO* derzeit nur gegen vom Computer gesteuerte Feinde, echte Spieler-gegen-Spieler-Duelle gibt es noch nicht. Grundsätzlich sind die Kämpfe vergleichsweise simpel zu steuern. Es gibt aber dennoch einige Feinheiten, die von den Tutorials der App nicht erklärt werden. Übrigens: Ihr kämpft stets gegen alle Verteidiger, in aufsteigender Reihenfolge ihrer WP-Werte. Ihr müsst eine Arena aber nicht „durchspielen", um Erfahrungs- und Prestige-Punkte zu bekommen. Scheitert ihr vor dem Endgegner, gibt es anteilige Belohnungen.

Attackieren

Eure Pokémon verfügen über zwei Angriffe. Die schnelle Standardattacke führt ihr aus, indem ihr einfach kurz aufs Display tippt. Euer Kämpfer kann allerdings auch einen Spezialangriff vom Stapel lassen. Diese Attacken löst ihr aus, indem ihr etwas länger aufs Display tippt. Aber: Die Special Moves müssen erst einmal durch normale Angriffe aufgeladen werden. Die blau eingefärbte Anzeige dafür seht ihr unter den Lebenspunkten eures Pokémon in der oberen linken Ecke. Je nach Taschenmonster seht ihr hier eine lange Leiste oder mehrere kleine Segmente. Sobald die Leiste oder ein Segment gefüllt ist, könnt ihr einen Spezialangriff auslösen.

Ausweichen

Natürlich attackieren auch die Gegner. Und ihr könnt diesen Angriffen ausweichen, indem ihr nach links oder rechts über euer Display wischt (die gewählte Richtung hat keine spielerischen Auswirkungen). Da stellt sich natürlich die Frage: Wann sollte man ausweichen? Die Angriffe der Gegner werden dankenswerterweise deutlich signalisiert: mit gelblichen Alarm-Markierungen am Bildschirmrand. Achtet auf diese Hinweis-Animation und weicht aus, sobald sie abgeschlossen ist – so erwischt ihr den richtigen Zeitpunkt. Lasst euch dabei nicht von den Animationen des Pokémon irritieren, die nicht immer so recht zur Warnung passen; der gelbliche, optische Hinweis ist euer Signal zum Ausweichen.

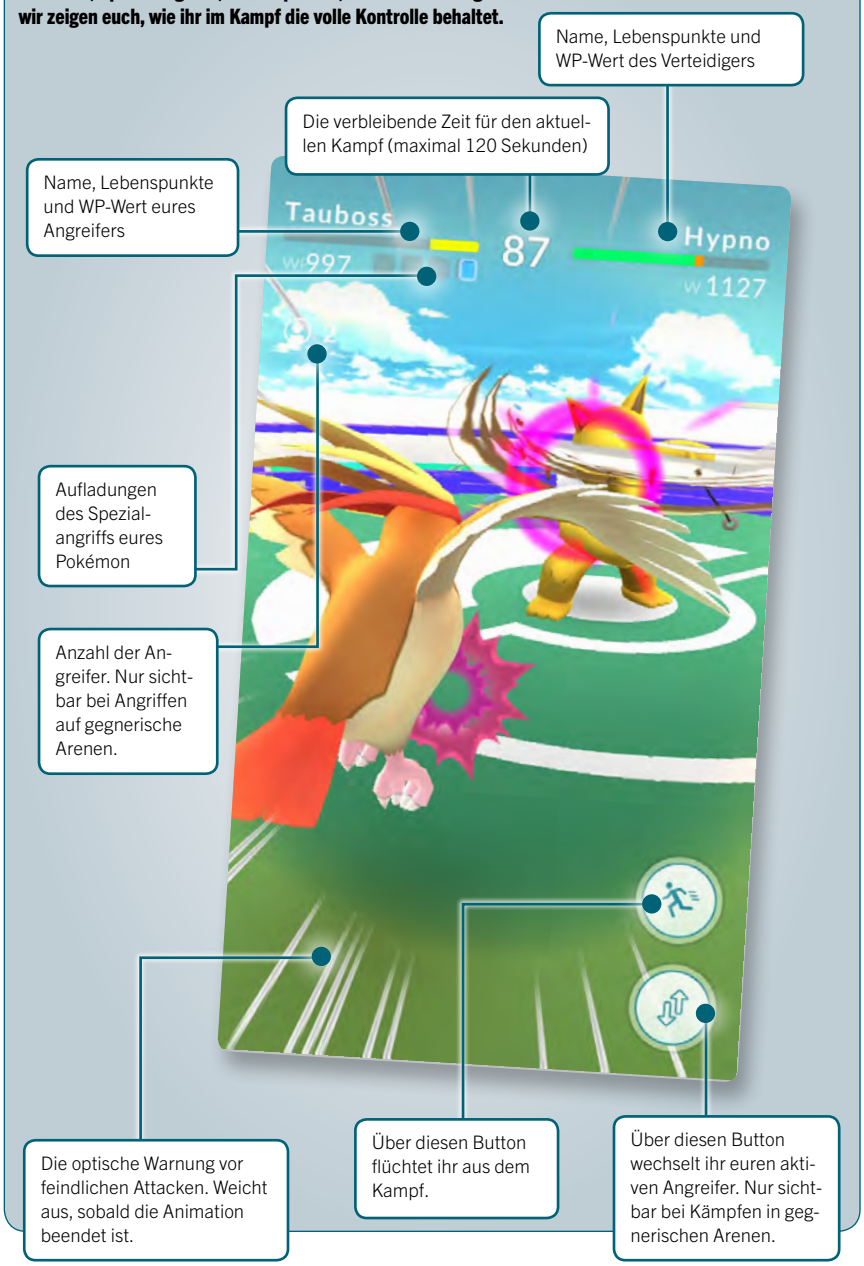
Ob ihr erfolgreich ausgewichen seid, wird euch mit einer entsprechenden Einblendung über eurem Kämpfer angezeigt. Wichtig: Durch das Ausweichen erleidet euer Kämpfer für einen kurzen Zeitraum keinen Schaden. Die Attacken der Pokémon haben jedoch unterschiedliche Schadenszeitfenster – manche Attacken teilen ihren Schaden über einen längeren Zeitraum aus als andere. Es ist deshalb nicht möglich, jeder Attacke vollständig zu entgehen. Mitunter stecken eure Pokémon also trotz gelungenem Ausweichmanöver ein paar Schadenspunkte ein.

Effektiv kämpfen – so geht's

Um in *Pokémon GO* erfolgreich zu kämpfen, müsst ihr den richtigen Rhythmus zwi-

DER KAMPF-BILDSCHIRM IM DETAIL

Attacken, Spezialangriffe, Lebenspunkte, Bildschirmanzeigen – wir zeigen euch, wie ihr im Kampf die volle Kontrolle behaltet.



Unser Tipp: Deaktiviert für die Arena die Augmented-Reality-Funktion von *Pokémon GO*. Ohne AR lassen sich die Kämpfe deutlich leichter steuern.

schen Offensive und Defensive finden. Die KI-gesteuerten Gegner starten die Kämpfe stets mit zwei direkt aufeinanderfolgenden Angriffen und attackieren anschließend alle 1,5 Sekunden erneut (länger dauernde Spezialangriffe verzögern dieses Timing). Dieser Rhythmus diktiert eure Strategie. Zu Beginn eines Gefechts attackiert ihr zunächst gar nicht, sondern weicht den feindlichen Hieben aus, indem ihr auf die Warnung wartet. Anschließend lasst ihr euer Pokémon ein bis drei Attacken ausführen, wartet den gegnerischen Angriff ab (auch hier auf die Warnung achten!), setzt wieder zu ein bis drei Angriffen an und wartet erneut ab. Sofern aufgeladen, streut ihr so oft wie möglich Spezialattacken ein.

Wie viele Angriffe ihr in dieser Abfolge unterbringen könnt, hängt von den kämpfenden Pokémon und von eurer Reaktionsgeschwindigkeit ab. Findet einfach euren eigenen Rhythmus. Oberste Priorität hat das regelmäßige Ausweichen, da ihr mit dieser Vorgehensweise extrem viel eingehenden Schaden vermeiden könnt, wodurch euer Pokémon deutlich länger durchhält – und ihr mit ausreichend Ausdauer und Ruhe sogar stärkere Feinde bezwingt.

Gemeinsam angreifen

Die Arenakämpfe sind übrigens nicht nur für Solospieler gedacht. Seid ihr beispielsweise mit Freunden unterwegs und startet das Gefecht ungefähr gleichzeitig, kämpft ihr auch gemeinsam. Dabei wird zwar jedes eurer Pokémon individuell angegriffen (es gibt also keine „Tanks“, die die Aufmerksamkeit des Gegners auf sich ziehen könnten), trotzdem teilt ihr in der Gruppe natürlich kräftiger aus. Damit gleicht ihr auch spielend einen deutlichen WP-Unterschied zwischen Angreifern und Verteidiger aus.

Kämpfe und Training – die Unterschiede

Egal ob ihr eine gegnerische Arena angreift oder in einer Arena eures Teams trainiert: Die Kampfmechanik ist in beiden Fällen identisch. Allerdings gibt es einige wichtige Unterschiede. Greift ihr andere Teams an, kämpft nämlich jeder Angreifer mit sechs Pokémon. Die Gladiatoren wechseln automatisch sobald einer besiegt wurde, oder manuell auf euren Befehl hin. Euch stehen also sechs Taschenmonster zur Verfügung, um gegen alle Feinde anzutreten. Kämpft ihr zu dritt, sind es bereits 18. Beim Arena-Training wiederum tretet ihr nur mit einem einzigen Pokémon an. Das „Durchspielen“ der Arena ist im Training also deutlich schwieriger – zumal es hier keine Koop-Möglichkeit gibt. Selbst wenn ihr mit Freunden gleichzeitig trainiert, kämpft jeder für sich.

Ein weiterer wichtiger Unterschied: Sinken die Lebenspunkte eines eurer Pokémon beim Arena-Angriff auf null, wird es ausgeknockt – ihr müsst es mit einem Beleber wieder auf die Beine bringen und gegebenenfalls noch mit Tränken vollständig heilen. Scheitert ein Pokémon hingegen beim Training, müsst ihr es zwar auch heilen, benötigt jedoch keinen Beleber.

ARENEN VERTEIDIGEN UND BELOHNUNGEN VERDIENEN

Als Neuling mag man sich nun die Frage stellen: Warum sollte ich überhaupt Pokémon als Verteidiger abstellen? Der Grund ist simpel: Neben den durch Kämpfe erspielten Erfahrungspunkten gibt es zusätzliche Belohnungen. Ihr verdient nämlich 10 PokéMünzen und 500 Sternenstaub für jedes Pokémon, das ihr in Arenen abstellt. Diese Belohnung holt ihr euch über das Shop-Interface ab. Dort seht ihr in der rechten oberen Ecke ein Schild-Icon und könnt alle 21 Stunden nach einem Tippen darauf eure Beute einsammeln.

Wichtig: Als Verteidiger abgestellte Pokémon stehen euch nicht mehr für Kämpfe zur Verfügung und verbleiben in der Arena, bis sie besiegt werden. Passiert das, kehren sie automatisch (ohne weiteren Hinweis) in euer Inventar zurück und ihr müsst sie heilen.

Zu beachten ist beim Verteidigen, dass sich Arenen derzeit kaum absichern lassen. Angreifer sind durch die Möglichkeit von Team-Kämpfen mit je sechs Pokémon deutlich im Vorteil. Entsprechend häufig wechseln Arenen derzeit die Besitzer. Sofern ihr nicht gemeinsam mit so vielen Trainern unterwegs seid, dass ihr eine Arena auf Stufe 6 oder höher bringen könnt, solltet ihr euch deshalb überlegen, ob sich Arenakämpfe für euch überhaupt lohnen – sie verschlingen mitunter nämlich reichlich Tränke und Beleber-Items. Unser Tipp: Sucht euch eine Route aus, die euch in möglichst kurzer Zeit an einigen Arenen vorbeiführt und lauft diese ab, wenn der Belohnungs-Timer von 21 Stunden abgelaufen ist. So könnt ihr nach erfolgreichen Eroberungen direkt Münzen und Staub einsammeln. Wenn die Arenen kurze Zeit später wieder die Besitzer wechseln, kann euch das erst einmal egal sein (von der verletzten Trainer-Ehre einmal abgesehen). Legt es nicht darauf an, Arenen im Alleingang oder in kleinen Teams über mehrere Tage konstant zu halten – den dafür notwendigen Zeitaufwand investiert ihr besser ins Farmen von PokéStops oder ins Fangen neuer Pokémon, dabei erhaltet ihr nämlich deutlich mehr Erfahrungspunkte.

Susanne Braun/David Bergmann

DIE BESTEN ANGREIFER UND VERTEIDIGER

Nicht alle Pokémon sind gleich gut für die Eroberung und Verteidigung von Arenen geeignet.

Die Kämpfe in *Pokémon GO* sind weniger komplex als die Gefechte der Handheld-Rollenspiele für Nintendos Konsolen. Der WP-Wert der Kämpfer – und damit die pure Stärke der Taschenmonster – entscheiden zu einem großen Teil über den Ausgang der Kämpfe. Allerdings sind auch die Stärken und Schwächen der unterschiedlichen Pokémon-Typen nicht völlig ohne Auswirkung. Feuer-Pokémon sind beispielsweise auch in der AR-App besonders effektiv gegen Pflanzen-Pokémon – mehr dazu in unserem Typen-Ratgeber ab der nächsten Seite. Außerdem sind unterschiedliche Taschenmonster durch ihre Angriffe und Eigenschaften besser für Offensive oder Defensive geeignet. Ausführliche Informationen zu diesen Aspekten der Arena findet ihr in unserem Ratgeber ab Seite 36.

POKÉMON-TYPENKUNDE – WER GEGEN WEN?

Neben Wettkampfpunkten, Kraftpunkten, Attacken und Geschwindigkeit gibt es einen weiteren, besonders wichtigen Faktor: die Typen von Pokémon und ihren Attacken. Das müsst ihr dazu wissen.

Die wichtigste Grundregel lautet: Nach dem Schere-Stein-Papier-Prinzip können Attacken eines bestimmten Typs (im Folgenden auch Element genannt) doppelten oder halben Schaden gegen Taschenmonster eines speziellen Typs anrichten. In vielen Fällen bleibt der Schaden aber einfach. Eine Feuer-Attacke ist beispielsweise sehr effektiv gegen ein Pflanzen-Pokémon, nicht sehr effektiv gegen Wasser-Pokémon und normal effektiv gegen ein Geist- oder Psycho-Pokémon. Deswegen ist es für den Kampf sehr wichtig, diese Typen-Vorteile und -Nachteile zu kennen. Auf den folgenden Seiten findet ihr daher eine Erklärung zu jedem Typ sowie zu dessen Stärken (Attacken dieses Typs richten erhöhten Schaden gegen Pokémon der gelisteten Typen an), den defensiven Schwächen (Pokémon dieses Typs erleiden erhöhten Schaden von Attacken der gelisteten Typen) und offensiven Schwächen (Angriffe dieses Typs richten verminderten Schaden gegen die gelisteten Typen an) und ein paar Beispiel-Taschenmonster des jeweiligen Typs. Übrigens befindet sich auf der Spickzettel-Beilage zu diesem Heft auch noch mal eine praktische Komplettübersicht aller Typen-Wechselwirkungen als Tabelle, die ihr ganz einfach einstecken und überall mit hinnehmen könnt!

Pokémon-Typ und Attacken-Element

Worauf ihr außerdem unbedingt achten müsst: Wenn ein Pokémon ein anderes angreift, dann ist bei der Schadensermittlung nicht der Typ des angreifenden Pokémon relevant, sondern der Typ der Attacke an sich! Denn das Element einer Attacke muss nicht immer mit dem Typ eines Pokémon übereinstimmen, das die Attacke einsetzt. So sind zum Beispiel nicht alle möglichen Attacken von Glumanda auch vom Element Feuer, nur weil es dem Feuer-Typ angehört. Das Starter-Pokémon kann beispielsweise auch die Standardattacke Kratzer beherrschen, die zum Element Normal gehört. Nun sind zum Beispiel Feuer-Attacken sehr effektiv gegen Pokémon vom Typ Pflanze, Eis, Käfer oder Stahl. Greift also Glumanda mit der Standardattacke Glut (Element: Feuer) ein Pokémon mit einem dieser vier Typen an, dann ist die Attacke sehr effektiv. Kämpft es allerdings mit der Attacke Kratzer (Element: Normal), dann gelten die Stärken dieses Typs. In diesem Beispiel wäre Kratzer dann gegen keinen anderen Typen sehr effektiv, da der Normal-Typ keine Stärken besitzt. Es ergibt sich am Beispiel von Glumanda sogar eine ganz besondere Konstellation: Es gehört dem Feuer-Typ an und ist gegen Stahl-Pokémon sehr effektiv, wenn es auch eine Feuer-Attacke wie Glut einsetzt. Greift es dagegen mit der Normal-Attacke Kratzer an, ist es gegen Stahl-Pokémon nicht sehr effektiv und richtet sogar nur halben Schaden an. Diesen Widerspruch müsst ihr für Arena-Kämpfe unbedingt beachten. Daher findet ihr eine Übersicht über alle Attacken, die jedes Taschenmonster beherrschen kann, und der Element-Zugehörigkeit im Kompendium ab Seite 42.

Pokémon mit zwei Typen

Ein großer Teil der Taschenmonster hat zudem nicht nur einen, sondern sogar zwei Typen. In diesen Fällen gelten beim getroffenen Pokémon folglich die defensiven Schwächen beider Typen. Das Starter-Pokémon Bisasam gehört beispielsweise zu den Typen Pflanze und Gift. Nun sind Attacken vom Element Käfer einerseits sehr effektiv gegen Pflanzen-, andererseits aber nicht sehr effektiv gegen Gift-Pokémon. Eine Käfer-Attacke, wie zum Beispiel Zornklinge von Nidoking, verursacht gegen Pflanzen-Pokémon also doppelten, gegen Gift-Pokémon aber nur halben Schaden. Kämpft ihr nun mit Nidoking gegen Bisasam und setzt Zornklinge ein, dann gleichen sich der doppelte und der halbe Schaden aus und der Angriff richtet insgesamt normalen Schaden an.

● Johannes Gehrling

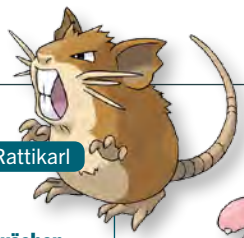
Normal

Der Typ Normal hat einen entscheidenden Nachteil: Er hat keine Stärken, dafür beschränken sich seine offensiven und defensiven Schwächen auf vier Typen. Daraus ergibt sich aber auch wieder ein Vorteil: Er ist gut als Universaltyp gegen viele andere Typen einsetzbar. Nur einen Angriffsbonus für besonders effektive Attacken bekommt ihr so nicht.

Stärken
Keine

Offensive Schwächen
Gestein | Geist | Stahl

Defensive Schwächen
Kampf


Rattikarl

Schlurp

Evoli

Feuer

Mit Glumanda ist eines der drei Starter-Pokémon, aus denen ihr zu Beginn eures Abenteuers eines auswählt, ein Taschenmonster vom Typ Feuer. Diese Pokémon haben sowohl vier Stärken als auch offensive Schwächen – damit gehören sie zu den vielseitigsten Monstern, die ihr in *Pokémon GO* finden werdet.

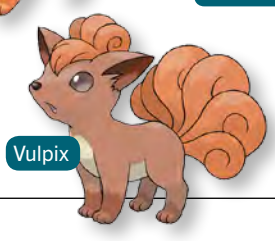
Stärken
Pflanze | Eis | Käfer | Stahl

Offensive Schwächen
Feuer | Wasser | Gestein | Drache

Defensive Schwächen
Wasser | Boden | Gestein

Flamara

Glumanda


Vulpix

Wasser

Der Wasser-Typ ist unter anderem offensiv schwach gegen andere Wasser-Pokémon, aber besonders stark gegen beispielsweise Feuer – hier wird das Schere-Stein-Papier-Prinzip der Typen besonders gut deutlich. Das Starter-Pokémon Schiggy gehört zu diesem Typ.

Stärken
Feuer | Boden | Gestein

Offensive Schwächen
Wasser | Pflanze | Drache

Defensive Schwächen
Pflanze | Elektro

Krabby

Enton

Schiggy

Pflanze

Das dritte Pokémon, das ihr zu Spielbeginn auswählen könnt, ist vom Typ Pflanze: Bisasam. Dieser Typ hat zwar drei Stärken, dafür aber ganze sieben offensive Schwächen. Deswegen gehört er insgesamt zu den schwächsten Typen des ganzen Spiels.

Stärken
Wasser | Boden | Gestein

Offensive Schwächen
Feuer | Pflanze | Gift | Flug | Käfer | Drache | Stahl

Defensive Schwächen
Feuer | Eis | Gift | Flug | Käfer

Myrapla

Bisasam

Elektro

Zum Elektro-Typ gehört das wohl bekannteste Pokémon der Spielserie und Maskottchen des Franchise, der gelbe Nager Pikachu. Elektro-Pokémon haben mehr Schwächen als Stärken, sind aber insgesamt trotzdem recht stark.

Stärken
Wasser | Flug

Offensive Schwächen
Pflanze | Elektro | Boden | Drache

Defensive Schwächen
Boden

Blitza

Pikachu

Eis

Der Typ Eis ist mit jeweils vier Stärken, offensiven sowie defensiven Schwächen einer, bei dem ihr unbedingt auf den Typ eures Gegners achten solltet, da er in vielen Fällen zu besonders starken oder schwachen Angriffen führt.

Stärken
Pflanze | Boden | Flug | Drache

Offensive Schwächen
Feuer | Wasser | Eis | Stahl

Defensive Schwächen
Feuer | Kampf | Gestein | Stahl

Jugong

Lapras

Kampf

Mit fünf Stärken und sechs offensiven Schwächen gehören Kampf-Pokémon zu denen mit den meisten Wechselwirkungen, noch mehr als der Eis-Typ. Neben ihnen sind nur ganz wenige Typen stark gegen Stahl-Pokémon. Im Kampf gegen diese sind sie also eine gute Wahl.

Stärken
Normal | Eis | Gestein | Unlicht | Stahl

Offensive Schwächen
Gift | Flug | Psycho | Käfer | Geist | Fee

Defensive Schwächen
Flug | Psycho | Fee

Maschock

Menki

Gift

Der Gift-Typ gehört zu den schwächeren Typen, da er nur zwei Stärken, aber fünf offensive und zwei defensive Schwächen hat. Manche Pokémon dieses Typs sind aber trotzdem vergleichsweise mächtig, beispielsweise Nidorina oder die Weiterentwicklung Nidoqueen.

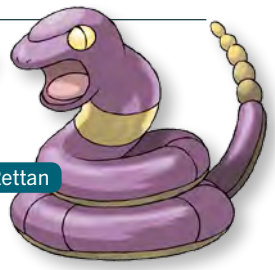
Stärken
Pflanze | Fee

Offensive Schwächen
Gift | Boden | Gestein | Geist | Stahl

Defensive Schwächen
Boden | Psycho

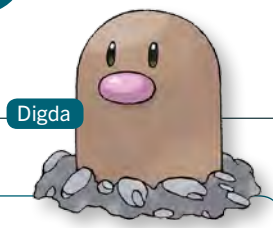
Sleima

Nidorina


Rettan

Boden

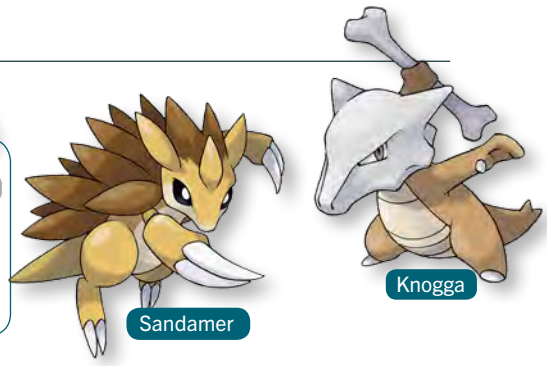
Deutlich mehr Stärken als offensive Schwächen, nämlich fünf zu drei, gibt es nur bei wenigen Typen in *Pokémon GO* – Boden gehört dazu. Damit rangiert dieser Typ unter den stärksten überhaupt. Kein Wunder also, dass Sandamer, Digda und Knogga, drei Pokémon dieses Typs, zu den seltensten im Spiel zählen.



Stärken
Feuer | Elektro | Gift | Gestein | Stahl

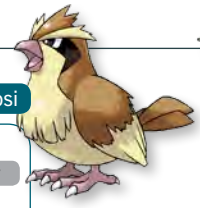
Offensive Schwächen
Pflanze | Flug | Käfer

Defensive Schwächen
Wasser | Pflanze | Eis



Flug

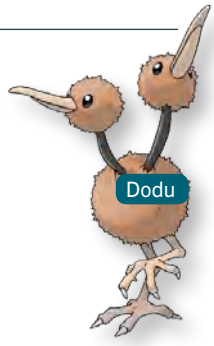
Wie eingangs erwähnt, können Pokémon bis zu zwei Typen gleichzeitig besitzen. Das Besondere an Flug-Taschenmonstern: Es gibt kein einziges, das nur den Typ Flug besitzt, alle haben noch einen zweiten. Zum Beispiel gehört das sehr häufig anzutreffende Taubsi neben Flug auch noch dem Typ Normal an.



Stärken
Pflanze | Kampf | Käfer

Offensive Schwächen
Elektro | Gestein | Stahl

Defensive Schwächen
Elektro | Eis | Gestein



Psycho

Psycho-Pokémon gehören zu den stärksten Taschenmonstern in *Pokémon GO* und sind deshalb auch relativ selten anzutreffen. Das legendäre Pokémon Mewtu beispielsweise, das ihr auf normalem Wege nicht bekommen könnt, ist das stärkste Monster im ganzen Spiel – und gehört dem Psycho-Typ an.

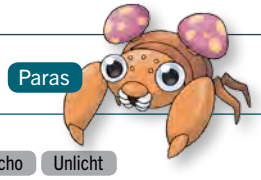
Stärken
Kampf | Gift

Offensive Schwächen
Psycho | Unlicht | Stahl

Defensive Schwächen
Käfer | Geist | Unlicht

Käfer

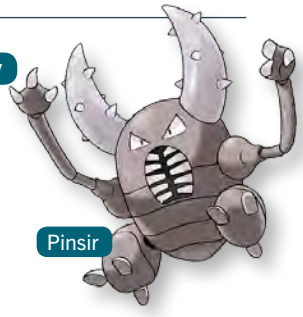
Mit drei Stärken gegenüber sieben offensiven und drei defensiven Schwächen ist der Typ Käfer einer der ungünstigsten beziehungsweise anfälligsten im Spiel. Das merkt ihr auch daran, dass die meisten Käfer-Pokémon sehr häufig in der Wildnis anzutreffen sind und in der Regel mit weniger Bonbons weiterentwickelt werden können als andere Typen.



Stärken
Pflanze | Psycho | Unlicht

Offensive Schwächen
Feuer | Kampf | Gift | Flug | Geist | Stahl | Fee

Defensive Schwächen
Feuer | Flug | Gestein



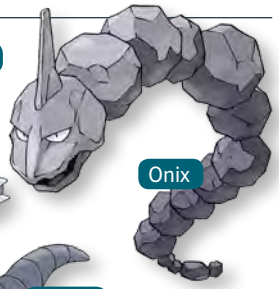
Gestein

Gestein-Pokémon sind in *Pokémon GO* recht selten. Rizeros oder Onix findet ihr zum Beispiel nicht oft. Selbst die erste Entwicklungsstufe von Rizeros, Rihorn, müsst ihr schon lange suchen. Dafür hat der Gestein-Typ aber auch ganze vier Stärken – und bringt euch damit gegen einige andere Typen einen handfesten Vorteil in Arena-Kämpfen.

Stärken
Feuer | Eis | Flug | Käfer

Offensive Schwächen
Kampf | Boden | Stahl

Defensive Schwächen
Wasser | Pflanze | Kampf | Boden | Stahl



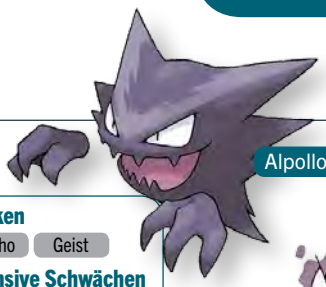
Geist

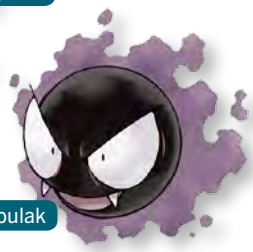
Pokémon vom Typ Geist haben wenige Stärken, dafür aber auch wenige Schwächen. Neben Drache ist Geist der einzige Typ, der gegen sich selbst sehr effektiv ist. Es gibt derzeit aber nur drei Taschenmonster dieses Typs in *Pokémon GO*, die auch noch alle eine gemeinsame Evolution bilden – nämlich Nebulak und seine Weiterentwicklungen Alpollo und Gengar.

Stärken
Psycho | Geist

Offensive Schwächen
Normal | Unlicht

Defensive Schwächen
Geist | Unlicht


Alpollo


Nebulak

Gengar

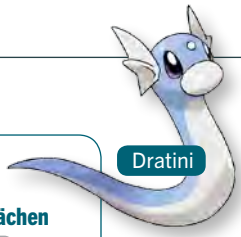
Drache

Dieser Typ hat viele Gemeinsamkeiten mit dem Typ Geist. Er hat ebenfalls nur zwei offensive Schwächen, aber sogar eine Stärke weniger. Dafür gehören Drachen-Pokémon zu den stärksten in *Pokémon GO*. Außerdem gibt es, wie bei Geist, auch nur drei Pokémon mit diesem Typ, die eine gemeinsame Evolution bilden: Dratini und seine Weiterentwicklungen Dragonir und Dragoran.

Stärken
Drache

Offensive Schwächen
Stahl | Fee

Defensive Schwächen
Eis | Drache | Fee


Dratini

Dragoran

Dragonir

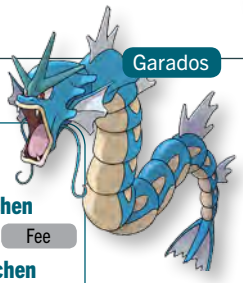
Unlicht

Die Besonderheit des Typs Unlicht: Es gibt in *Pokémon GO* bisher keine Taschenmonster dieses Typs. Allerdings gehören ihm einige Standardattacken wie Biss, Finte oder Tiefschlag an. Mauzi, Garados und Schillok sind Beispiele für Pokémon mit unterschiedlichen Typen, die eine dieser Unlicht-Attacken beherrschen können.

Stärken
Psycho | Geist

Offensive Schwächen
Kampf | Unlicht | Fee

Defensive Schwächen
Kampf | Käfer | Fee


Garados

Mauzi

Schillok

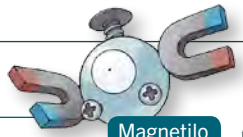
Stahl

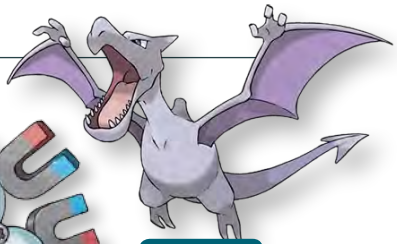
Der größte Vorteil des Stahl-Typs ist, dass es sehr resistent gegen Angriffe ist. Das zeigt sich daran, dass viele andere Typen offensiv schwach gegen Stahl sind. Es gibt aber nur zwei Stahl-Pokémon im Spiel, Magnetilo und seine Weiterentwicklung Magneton. Aerodactyl ist ein Taschenmonster, das eine Stahl-Attacke als Standardattacke beherrschen kann.

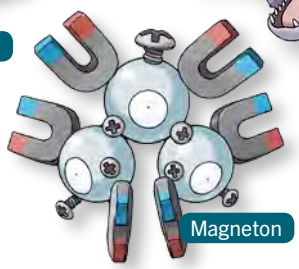
Stärken
Eis | Gestein | Fee

Offensive Schwächen
Feuer | Wasser | Elektro | Stahl

Defensive Schwächen
Feuer | Kampf | Boden


Magnetilo


Aerodactyl


Magneton

Fee

Feen-Pokémon sind sehr stark gegen Taschenmonster vom Typ Drache – ein Vorteil, den sie nur mit Eis- und Drachen-Pokémon selbst teilen. Aber auch abseits davon ist dieser Typ im Vergleich mit anderen recht stark – ein Grund, warum Feen-Pokémon wie Piepi, Pummeluff oder Pantimos nicht so häufig anzutreffen sind, Letzteres sogar nur in Europa!

Stärken
Kampf | Drache | Unlicht

Offensive Schwächen
Feuer | Gift | Stahl

Defensive Schwächen
Gift | Stahl

Pummeluff

Pantimos

Piepi

DIE BESTEN POKÉMON FÜR ARENA-KÄMPFE

Ambitionierte Trainer wollen immer das meiste aus ihren Pokémon herausholen, um in Arena-Kämpfen erfolgreich zu sein. Deshalb zeigen wir euch die dafür besten und stärksten Pokémon in *Pokémon GO*.

Mit dem Wissen um Typen, Elemente und starke Pokémon könnt ihr fast jeden Arena-Kampf für euch entscheiden.

Nicht alle Pokémon sind gleich stark. Die häufigsten Arten sind in der Regel schwächer, seltenere Pokémon haben meist mehr Kraft. Abgesehen von den Wettkampfpunkten (WP) sind noch weitere Faktoren für die tatsächliche Stärke eines Pokémon im Kampf entscheidend: Neben dem Basiswert einer Attacke und den WP des Pokémon gibt es zum Beispiel einen Angriffsbonus, wenn der Typ des Pokémon mit dem Element der Attacke übereinstimmt. Wenn Glumanda zum Beispiel die Feuer-Attacke Glut benutzt, erhält es diesen Angriffsbonus, da es ebenfalls vom Typ Feuer ist. Bei Kratzer hingegen (Typ Normal) wirkt dieser Bonus nicht. Achtet für besonders hohen Schaden deswegen immer darauf, dass ihr diesen Typenbonus mitnehmt. Auch die Zeit, die eine Attacke zur Ausführung im Kampf benötigt, muss berücksichtigt werden. Mit einer Attacke, die eine sehr kurze Animationszeit hat, kommt euer Pokémon logischerweise in der gleichen Zeitspanne öfter zum Angriff. Aus diesen beiden Faktoren resultiert für jedes Pokémon eine ideale Standardattacke, mit der es den meisten Schaden anrichten kann. Welche das bei jedem Taschenmonster ist, lest ihr im Kompendium ab Seite 42. Nimmt man alle Faktoren zusammen, kommt man auf einen Wert, der angibt, wie viel Schaden ein Pokémon im Idealfall pro Minute maximal anrichten kann – der „Schaden pro Minute"-Wert. Dazu beachtet man noch die Kraftpunkte (KP) und den Verteidigungswert eines Pokémon – und schon hat man eine Liste von besonders starken Pokémon. Denkt außerdem daran, dass eure Taschenmonster auch über eine Spezialattacke verfügen, die hier nicht berücksichtigt wird. Mit ihr richtet ihr besonders viel Schaden an, dafür müsst ihr sie aber zuerst aufladen.

Mit dem Namens-Trick bekommt ihr ganz leicht ein Aquana, das zu den stärksten Pokémon gehört.

STARKE OFFENSIV-POKÉMON

Abgesehen von den legendären Pokémon Arktos, Zapdos, Lavados, Mewtu und Mew, die zwar überaus stark sind, man aber bisher nicht auf herkömmlichem Wege bekommt, empfehlen wir euch folgende sieben Pokémon-Kraftprotze für den Kampf:

Aquana mit der Standard-Attacke Aquaknarre.
Aquana bekommt ihr recht leicht, indem ihr viele Evolis fangt, bis ihr 25 Bonbons habt. Das Evoli, das ihr zur Wasser-Form weiterentwickeln wollt, nennt ihr per Spitznamen-Funktion „Rainer", bevor ihr die Entwicklung auslöst. Dann entwickelt es sich zu eurem gewünschten Pokémon.

Relaxo mit der Standard-Attacke Schlecker.
Das verschlafene Riesen-Pokémon ist sehr selten – die besten Chancen habt ihr mit einem 10-km-Ei. Habt ihr etwas Glück, schlüpft daraus der Vielfraß.

Lapras mit der Standard-Attacke Eisesodem.
Auch das an das Seemonster von Loch Ness angelehnte Pokémon trefft ihr in der freien Wildbahn ziemlich selten. Wie bei Relaxo habt ihr die besten Chancen mit einem 10-km-Ei. Dafür braucht ihr aber keine Bonbons für eine Entwicklung sammeln, denn Lapras hat keine weiteren Entwicklungsstufen.

Lahmus mit der Standard-Attacke Aquaknarre.
Das Wasser-Pokémon trefft ihr wie seine starken Kollegen nur selten in seiner wilden Form. Dafür begegnet ihr seiner Vorstufe Flegmon häufiger. Habt ihr dazu noch das Glück, dass ein Flegmon aus einem 5-km-Ei schlüpft, habt ihr die nötigen 50 Bonbons für eine Entwicklung relativ schnell zusammen.

Turtok mit der Standard-Attacke Aquaknarre.
Die letzte Entwicklungsstufe des Starter-Pokémons Schiggy kommt nur ganz selten in der Wildnis vor, dafür braucht ihr schon großes Glück. Häufiger trefft ihr da schon Schiggy, das ihr mit 25 Bonbons zu Schillok und mit weiteren 100 Bonbons schließlich zu Turtok entwickeln könnt.

Geowaz mit der Standard-Attacke Lehmschuss. Das kugelrunde Gestein-Pokémon ist in der Wildnis extrem selten anzutreffen. Wenn ihr es haben wollt, fangt ihr am besten viele Kleinstein, um es zu Georok und schließlich zu Geowaz weiterzuentwickeln.

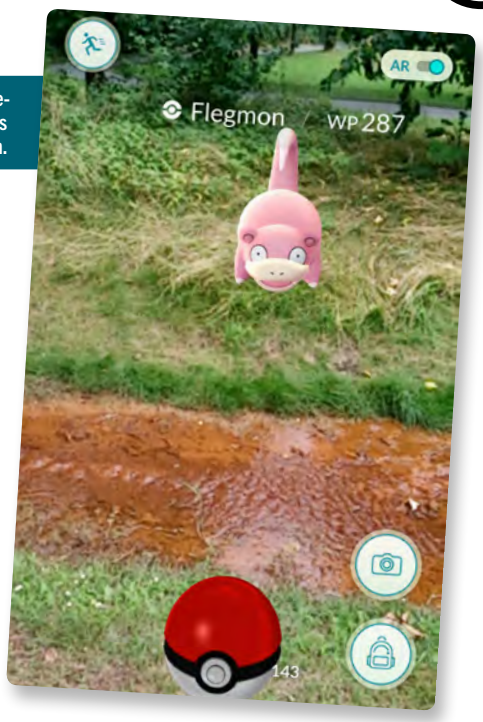
Quappo mit der Standard-Attacke Lehmschuss. Ein weiteres Pokémon, das ihr auf der Pokéjagd fast nie antreffen werdet: das kämpferische Quappo. Die aussichtsreichste Möglichkeit: Die erste Entwicklungsstufe Quapsel mit Bonbons zu Quaputzel und danach zu Quappo weiterentwickeln. Quapsel findet ihr in der Wildnis und in 5-km-Eiern.

Dragoran mit der Standard-Attacke Feuerodem. Das mächtige Drachen-Pokémon gehört zu den stärksten, aber auch seltensten Pokémon. Dratini, seine erste Entwicklungsstufe, findet ihr nur an besonderen Orten wie Burgen oder Festungen. Ansonsten kommt ihr nur mit 10-km-Eiern an weitere Dratinis, die ihr für die Entwicklung zu Dragonir und schließlich Dragoran dringend benötigt.

STARKE POKÉMON GEGEN SPEZIELLE TYPEN

Wollt ihr auf jeden Gegner-Typ optimal vorbereitet sein und den maximalen Schaden anrichten, müsst ihr das Zusammenspiel von Angriffselement und Typ des verteidigenden Pokémon beachten. Eine genaue Erklärung zu allen Typenstärken und -schwächen haben wir für euch im Typenratgeber ab Seite 32 parat. In der Tabelle unten findet ihr eine Zusammenstellung von besonders starken Pokémon gegen jeden Pokémon-Typ. Achtet auch hier darauf, dass euer Pokémon immer die angegebene Standardattacke beherrscht, mit der es am stärksten ist.

Um an Lahmus zu kommen, werdet ihr kaum darum herumkommen, viele Flegmon zu fangen. Das besonders starke Pokémon läuft so gut wie nie frei herum.



STARKE DEFENSIV-POKÉMON

Habt ihr es geschafft, alle Pokémon einer gegnerischen Arena zu besiegen, wollt ihr sicher eure eigenen Taschenmonster dort platzieren, um unter anderem PokéMünzen und Sternenstaub einzuheimsen. Damit eine Arena möglichst lange in eurem Besitz bleibt, sollten sich eure Pokémon vor allem gut verteidigen können, um Angriffen gegnerischer Teams lange standhalten zu können. Dafür sind der Verteidigungswert und die KP der Monster wichtig. Beachtet man diese Werte, eignen sich einige Pokémon besonders gut, die auch in der Offensive gute Dienste leisten. Dazu gehören Turtok, Dragoran, Aquana, Quappo, Geowaz und Lahmus. Außerdem sind Bisaflor, Amoroso, Smogmog und Hypno sehr gute Defensiv-Pokémon. Gerade Hypno bekommt ihr sehr leicht, indem ihr seine oft in der Wildnis erscheinende Vorstufe Traumato fangt und dann einfach weiterentwickelt, sobald ihr die nötigen 50 Traumato-Bonbons gesammelt habt.

● Johannes Gehrling

SEHR STARKE OFFENSIV-POKÉMON GEGEN JEDEN TYP

TYP DES GEGNERISCHEN POKÉMON	STARKE POKÉMON	STANDARD-ATTACKE
Normal	Machomei	Karateschlag
Feuer	Aquana	Aquaknarre
Wasser	Bisaflor	Rankenhieb
Pflanze	Lapras	Eisesodem
Elektro	Geowaz	Lehmschuss
Eis	Aerodactyl	Stahlflügel
Kampf	Kokowei	Zen-Kopfstoß
Gift	Geowaz	Lehmschuss
Boden	Aquana	Aquaknarre
Flug	Lapras	Eisesodem
Psycho	Relaxo	Schlecker
Käfer	Glurak	Flügelschlag
Gestein	Aquana	Aquaknarre
Geist	Relaxo	Schlecker
Drache	Lapras	Eisesodem
Unlicht	Machomei	Karateschlag
Stahl	Geowaz	Lehmschuss
Fee	Sleimok	Gifthieb

Das Fossil-Pokémon Aerodactyl schlüpft mit etwas Glück aus einem 10-km-Ei – manchmal trefft ihr es aber auch in der Wildnis an.

DIE RISIKEN VON POKÉMON GO
DAS MÜSSEN ELTERN WISSEN!

Pokémon GO macht Spaß, keine Frage. Die App birgt aber vor allem in Kinderhänden auch viele Risiken. Wir fassen zusammen, worauf Neueinsteiger und Eltern vorbereitet sein müssen.

Wer öffentlich Bilder der Kartenansicht preisgibt, verrät Ortskundigen möglicherweise punktgenau den aktuellen Aufenthaltsort.

Pokémon – dieser Name trieb selbsternannten Sittenwächtern schon 1998 und 1999 die Falten auf die Stirn. Bereits der erste Teil für Nintendos Game Boy eroberte Kinderherzen im Sturm. Die Kleinen verschwendeten nach Ansicht vieler Eltern jedoch wertvolle Zeit mit der Monsterjagd. Und dann geht's in diesem vermaledeiten Spiel obendrein doch nur ums Kämpfen – so das gängige Vorurteil. Tatsächlich sterben Pokémon in den Duellen nicht und die grafische Darstellung könnte harmloser kaum sein. Die Panikmache ebbte entsprechend ab, die folgenden Teile der Reihe riefen weit weniger Diskussionen hervor. Aber wie harmlos ist *Pokémon GO*? Welche Gedanken sollten sich Eltern machen – und wie sieht es mit dem Datenschutz aus?

GRATIS, ABER NICHT KOSTENLOS

Pokémon GO kann in den App Stores von Apples iOS und Googles Android kostenlos heruntergeladen werden – enthält allerdings In-App-Käufe. Im integrierten Shop lässt sich echtes Geld gegen sogenannte PokéMünzen tauschen, mit denen wiederum virtuelle Items erworben werden (mehr Informationen im Shop-Ratgeber ab Seite 22). Die Euro-Preise reichen von 0,99 € für 100 Münzen bis zu stolzen 99,99 € für 14.500 Münzen. Da die angebotenen Ingame-Gegenstände teilweise den Fortschritt im Spiel beschleunigen, ist die Versuchung groß, kurz mal Echtgeld einzuwerfen. Eltern sollten deshalb unbedingt darauf achten, dass ihre Kinder nicht eigenständig In-App-Käufe tätigen können.

KEIN ANONYMES SPIELEN

Pokémon GO setzt wie alle „location based games" auf eine permanente Erfassung des aktuellen Aufenthaltsortes. Spielern muss also bewusst sein, dass sie den Betreibern von Niantic bei der Monsterjagd ein genaues Bewegungsprofil übermitteln. Obendrein lässt sich *Pokémon GO* nur spielen, wenn ein Nutzer-Konto bei Google oder beim Pokémon Trainer Club mit der App verknüpft ist. Die vorliegenden Bewegungsdaten sind also theoretisch eindeutig zuzuordnen. Wer Anonymität sucht, kann lediglich ein Google-Konto extra für *Pokémon GO* erstellen, um zumindest die Verbindung zum ansonsten genutzten Google-Account zu verhindern.

POKÉMON GO LIEST KEINE E-MAILS AUS

Einige Tage nach der Veröffentlichung sorgte eine Meldung für Schlagzeilen, die Datenschützer weltweit aufschreien ließ: Auf iOS-Geräten genehmigt sich *Pokémon GO* vollständigen Zugriff auf den Google-Account, hieß es. Hier kann Entwarnung gegeben werden: Die Entwickler von Niantic und auch Google-Sprecher äußerten sich zügig zum Vorfall und erklärten, dass es sich lediglich um einen Anzeigefehler handelte. Die App hatte niemals vollständigen Zugriff auf den Account. Inzwischen ist der Fehler behoben. Google stellt *Pokémon GO* lediglich die Mail-Adresse des Kontos und den Nutzernamen zur Verfügung.

FÖRDERT DIE BEWEGUNG UND LENKT AB

Pokémon GO hat aus Sicht von Eltern positive wie negative Aspekte. Einerseits: Ja, die App fördert die Bewegung und treibt Kinder nach

VERBRAUCHERSCHÜTZER GEGEN POKÉMON GO

***Pokémon GO* ist ein weltweiter Mega-Erfolg und begeistert viele Spieler. Allerdings sorgt die virtuelle Taschenmonster-Jagd nicht nur für positive Stimmen.**

Ende Juli mahnte der Verbraucherzentrale Bundesverband (vzbv) die *Pokémon GO*-Entwickler von Niantic ab. Denn auch die Verbraucherschützer stören sich an den Nutzungsbestimmungen und am mangelnden Datenschutz der App. Insgesamt 15 der Klauseln wurden beanstandet – teilweise seien sie nach deutschem Recht sogar unzulässig, heißt es in der offiziellen Erklärung.

Zu den großen Kritikpunkten des vzbv gehört die Tatsache, dass anonymes Spielen nicht möglich ist. Außerdem behält sich Betreiber Niantic das Recht vor, personenbezogene Daten an Dritte weiterzugeben, unter anderem zu Zwecken der Strafverfolgung, wenn das Team von Niantic dies nach „eigenen Ermessen für notwendig und angemessen" erachtet.

Der vzbv forderte Niantic auf, bis zum 9. August 2016 eine Unterlassungserklärung abzugeben. Bis zum Redaktionsschluss dieses Hefts gab es diesbezüglich keine Neuigkeiten. Aktuelle Informationen gibt es auf der Webseite des Verbraucherzentrale Bundesverbands unter www.vzbv.de.

draußen. In den eigenen vier Wänden lassen sich die Taschenmonster nur selten fangen. Wer erfolgreich sein will, muss um die Häuser, über Spielplätze und in die Wälder ziehen – und zwar regelmäßig. Andererseits: Das Spiel erfordert ständige Blicke aufs Display des Smartphones, um herauszufinden, wo der nächste PokéStop liegt, oder um mit Gesten ein neues Pokémon zu fangen. Und da die Pixelkameraden zufällig in der Welt auftauchen, können sie auch schon einmal mitten auf einer Hauptverkehrsstraße erscheinen.

Wer seine Kinder auch alleine auf die Jagd gehen lassen möchte, sollte sie eindringlich darauf hinweisen, die Umgebung nicht aus dem Blick zu verlieren – und zumindest bei den ersten Touren dabei sein, um zu sehen, wie die Kleinen mit der App umgehen.

DER AUFENTHALTSORT IST KEIN GEHEIMNIS

Spieler der App schlendern regelmäßig zu sogenannten PokéStops oder Arenen. Das sind Schlüsselorte, an denen Items gesammelt werden und an denen gekämpft wird. Vor allem aber sind diese Stellen zum Beispiel an reale Sehenswürdigkeiten gebunden und für alle Spieler identisch. Entsprechend leicht sind *Pokémon GO*-Spieler also auch für Fremde zu erkennen, wenn sie sich an einem solchen Ort länger aufhalten und den Blick kaum vom Handy abwenden. Wer unbedacht Screenshots der Google Maps nachempfundenden Kartenansicht auf sozialen Netzwerken postet, riskiert ebenfalls, dass Fremde den Aufenthaltsort schnell nachvollziehen können.

In PokéStops lassen sich darüber hinaus sogenannte Lockmodule einsetzen, die 30 Minuten lang dafür sorgen, dass an diesem Ort mehr Taschenmonster auftauchen. Theoretisch könnten Kriminelle diese Module nutzen, um arglose Spieler in abgelegene Ecken zu locken. Vereinzelte Medienberichte von auf diese Art verübten Raubüberfällen gab es bereits. Zumindest nachts sollte man sich dieses Risikos bewusst sein.

POKÉMON GO IST NICHT GEWALTVERHERRLICHEND

Gerade für besorgte Eltern sei auf diesen Punkt noch einmal hingewiesen. Die Aufmachung der App ist absolut kindgerecht. Die comichaft inszenierten Pokémon sehen teilweise zuckersüß aus und setzen sich auch in den Kämpfen nicht ernsthaft zu. Es fließt kein Pixelblut und die Taschenmonster sterben auch nach einer vernichtenden Niederlage nicht. Im schlimmsten Fall werden sie ohnmächtig und müssen mit einem sogenannten „Beleber“ wieder auf die Beine gebracht werden.

ES GIBT KEINEN CHAT

Innerhalb der App können Spieler nicht von Fremden belästigt werden. Es gibt keinen Chat – derzeit sind nicht einmal Freundeslisten verfügbar. Die Avatare anderer Spieler werden auch nicht auf der Karte angezeigt. Sie sind lediglich an den Poké-Arenen zu sehen, wenn der entsprechende Spieler dort ein Pokémon zur Verteidigung abgestellt hat. Aber auch hier findet innerhalb der App kein direkter Kontakt statt. Ebenfalls wichtig: *Pokémon GO* zeigt keine Klarnamen an – außer man nutzt den echten Namen für das Nutzerkonto. Eltern sollten gegebenenfalls bei der Account-Erstellung darauf achten, dass Kinder ein Synonym verwenden.

GEMEINSAM MACHT'S MEHR SPASS

Spieler können innerhalb der App zwar nicht miteinander kommunizieren, aber sehr wohl gemeinsam spielen. Auftauchende wilde Pokémon können von allen Monsterjägern gefangen werden, die sich in der Nähe befinden – man schnappt also niemandem etwas weg. Und in Arenen lässt sich auch kooperativ kämpfen. Gerade besorgte Eltern sollten die kostenlose App also am besten einfach selbst ausprobieren, prüfen, wo die örtlichen PokéStops liegen, und schlicht einige Runden gemeinsam mit dem Nachwuchs drehen. Möglicherweise wird daraus sogar eine gemeinsame Leidenschaft. *Pokémon GO* wirkt auf den ersten Blick vielleicht wie „für Kinder“ – der Mix aus Geocaching, Sammellust und verspielter Wandertour hat aber auch für Erwachsene viel zu bieten. ● David Bergmann

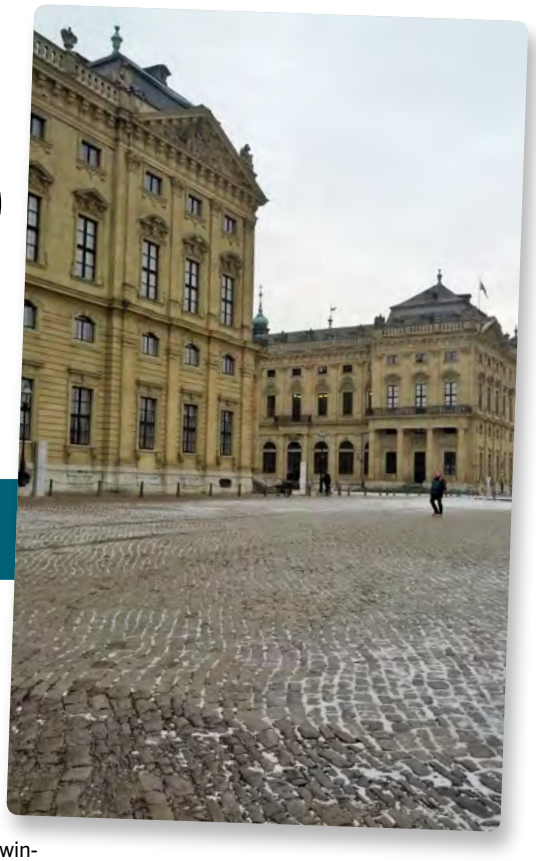
Im Ingame-Shop können Spieler echtes Geld ausgeben. Eltern sollten das Smartphone so einstellen, dass Kinder keine Einkäufe im App Store tätigen können.

Die PokéStops sind oftmals an öffentliche Orte geknüpft und allen *Pokémon GO*-Spielern bekannt.

Die Nutzernamen der Spieler sind derzeit nur in Arenen zu sehen. Klarnamen werden hier nicht angezeigt.

MULTITASKING BEI DER POKÉMON-JAGD

Endlich gehen die Menschen freiwillig mal wieder raus! Alles dank *Pokémon GO*. Doch das kann man noch steigern und mit anderen Freizeitaktivitäten verbinden. Welche und wie überhaupt, das erfahrt ihr hier.



Orte mit Kulturerbe dienen in *Pokémon GO* oft als PokéStops oder Arenen. Das gilt auch für die Resdenz in Würzburg.

Es hat lange, sehr lange gedauert, bis uns Nintendo wieder vor die Tür locken konnte. Mit *Pokémon GO* ist ihnen das aber nun geglückt. Grund genug, um mal ausführlich darüber nachzudenken, welche Möglichkeiten uns das neue AR-Spiel bietet, denn jetzt können auch die Männer ordentlich Multitasking üben. Wir haben euch einige Ideen zusammengestellt, die sich super mit *Pokémon GO* verbinden lassen.

DENKT GRÜN!

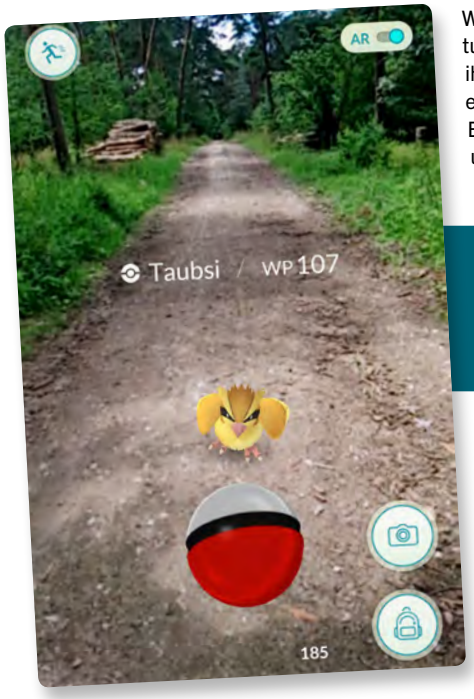
Immer wieder wurde uns gepredigt, völlig zu Recht, wir sollen mehr auf unsere Umwelt achten. Nichts gibt uns mehr zurück als Mutter Natur selbst und mit *Pokémon GO* gibt es nun dank der kleinen Monsterchen wieder viel Anreiz rauszugehen und sich um die Welt zu kümmern, in der wir leben. Ihr fragt euch, wie? Ganz einfach:

Laufen statt fahren

Wenn ihr öfter zu Fuß geht, anstatt mit dem Auto oder der Bahn zu fahren, ist das nicht nur umweltschonend, gleichzeitig könnt ihr auf dem Weg zur Arbeit oder Schule Pokémon fangen und Eier ausbrüten. Eindeutig eine klare Win-win-Situation. Und ein wenig Bewegung kriegt ihr gleich dazu! Und was ihr auf keinen Fall vergessen dürft, selbst wenn ihr doch mal lieber das Auto nehmen solltet: Hände weg vom Handy während des Fahrens! Kein Pokémon der Welt ist es wert, einen tödlichen Unfall zu riskieren.

Sammeln statt wegschauen

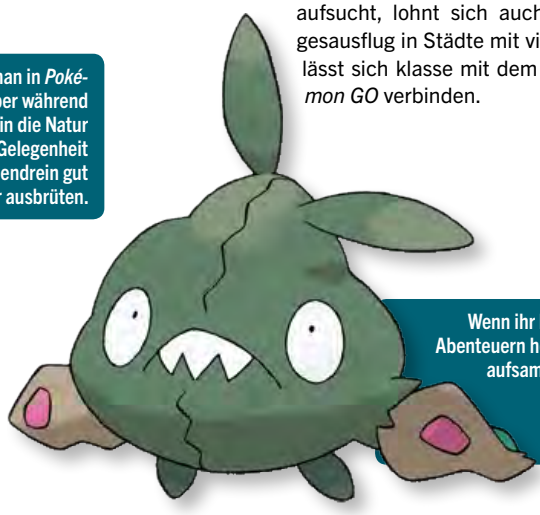
Wenn ihr schon unterwegs seid, tut der Natur was Gutes und schaut nicht weg, wenn ihr herumliegenden Müll seht. Packt vor eurer Jagd einen Müllbeutel, eine Plastik-Einkaufstüte oder etwas Vergleichbares ein und sammelt neben Pokémon auch diverse Hinterlassenschaften, was das Zeug hält. Wer weiß, was neben gutem Karma noch zwischen dem Plastikmüll lauert, vielleicht bald schon ein Unratütox?



Pokémon kann man in *Pokémon GO* auch super während einem Ausflug in die Natur fangen. Bei der Gelegenheit lassen sich obendrein gut die Eier ausbrüten.

Kulturelle Weiterbildung

Außerdem lässt sich die Pokémon-Jagd ideal mit einer Wandertour oder einem Kulturausflug verbinden. Da sich hinter PokéStops oftmals Denkmäler, besondere Orte mit historischem Hintergrund oder Gebäude mit interessanter Architektur verbergen, könnt ihr beim Einsammeln von Items direkt Kultur tanken. Neben einem Blick in sämtliche Winkel eures Heimatortes, die ihr sonst nicht aufsucht, lohnt sich auch ein gezielter Tagesausflug in Städte mit viel Kulturerbe. Das lässt sich klasse mit dem Spielen von *Pokémon GO* verbinden.



Wenn ihr bei euren *Pokémon*-Abenteuern herumliegenden Müll aufsammelt, ist das gut für die Umwelt und das Pokémon Unratütox freut sich auch.

GELD, GELD, GELD

Um Geld im Shop auszugeben, muss man erst mal welches verdienen. Aber wie, wenn man ständig auf Pokémon-Jagd ist? Und was, wenn ihr genügend Pokebälle und Lockmodule gekauft habt? Hier unsere Lösungen.

Tu was für deine PokéMünzen!

Anstatt eurer Erspartes zu plündern oder eure Eltern um Geld anzubetteln, könntet ihr auch einfach während des Spielens etwas Geld verdienen. Aufgaben, die man früher nur ungern übernommen hat, erscheinen so gleich viel attraktiver. Einfachstes Beispiel: Zeitung austragen. Während ihr so durch die Straßen streift, lassen sich bestimmt immer wieder einige Pokémon aufspüren. Und gleichzeitig spült das Geld in eure Kasse. Oder aber, vielleicht eher für die Damenwelt gedacht, fragt doch mal in der Nachbarschaft, ob nicht jemand einen Babysitter braucht, besser gesagt einen Babyrumschieber. Mit dem Kinderwagen unterwegs tut ihr Leuten einen Gefallen, habt gleichzeitig ein wenig Stauraum und könnt Geld und Pokémon sammeln. Besser geht's nicht!

Gib alles wieder aus!

Habt ihr dann erst mal eure Millionen gescheffelt, geht nichts über eine ordentliche Shoppingtour in der Stadt. Egal ob ihr euch endlich eines der *Pokémon*-Spiele für den Nintendo 3DS holt oder doch lieber nur in der Sonne ein Eis schlecken wollt. Die Arbeit hat sich gelohnt, vor allem wenn ihr auf eurem Beutezug gleichzeitig noch Arenen und Pokéstops abklappern könnt oder die Stadt nach seltenen Pokémon absucht.

Pokémon GO kann man auch gut mit manchen Neben- und Minijobs verbinden. Das dadurch verdiente Geld könnt ihr dann auch direkt wieder ins Spiel investieren.

FREUDE AM TEILEN

Es ist wunderbar, mit Freunden die Kindheitserinnerungen an die ersten Begegnungen mit den ersten 151 Pokémon aufzufrischen, Ashs großes Abenteuer mit Pikachu, Misty und Rocko oder vielleicht einen der ersten Kinofilme mit Mew gegen Mewtu. Die folgenden Punkte, alle im Bezug auf das soziale Leben, sind somit fast schon selbsterklärend.

Gemeinsam sammeln

Treffen, Sammeln, Kämpfen, Tauschen. Gemeinsam macht *Pokémon GO* einfach viel mehr Spaß und viele Dinge, wie zum Beispiel die Eroberung von Arenen, gehen gemeinsam leichter von der Hand. Auch die Suche nach Pokémon macht zusammen mit Freunden mehr Spaß, da jeder die gefundenen Taschenmonster erbeuten kann. Außerdem könnt ihr euch auf dem Streifzug wunderbar über eure liebsten Tierchen, gute Arena-Kampftaktiken oder alle möglichen anderen Themen unterhalten. Wenn bald auch noch die Tauschfunktion hinzukommt, ist der Pokémon-Nachmittag mit Freunden komplett. Und wenn eure Akkus leer sind, packt doch einfach den Nintendo 3DS aus und spielt dort zusammen weiter!

Gassi gehen erfreut nicht nur den Hund, es ist auch eine tolle Möglichkeit, um sich etwas zu bewegen und Pokémon zu fangen. Mit viel Glück vielleicht sogar ein Arkani.

Hunden Gutes tun

Sei es eurer eigener Wauzi oder der vom Nachbarn: Jeder Hund, wenn es nicht gerade ein Chihuahua ist, freut sich tierisch (höhö) über einen richtig schön langen Spaziergang. Im Gegenzug könnt ihr währenddessen Pokémon aufspüren. Wenn ihr aber keinen eigenen Verwandten von Fukano oder Arkani habt, kein Problem! Viele Städte haben ein eigenes Tierheim, in dem viele Tierchen darauf warten, ein neues Zuhause zu finden. Wenn ihr ihnen das jedoch nicht bieten könnt, tut ihr den Hunden, aber auch den Mitarbeitern dort, etwas Gutes, wenn ihr beim Gassigehen aushelft. So habt ihr einen Begleiter bei eurer Pokémontour und die Wauzis bekommen wieder mal etwas anderes zu sehen als das Heim. Die gute Tat für diesen Tag wäre dann erledigt.

Ihr seht also, es gibt vieles, was man mit *Pokémon GO* verbinden kann, und auch vieles, was der Natur, aber auch den Mitmenschen hilft. Versucht es doch selbst mal und verbindet einige der oben genannten Punkte mit eurer Expedition. So schlagt ihr zwei Zubat mit einer Klappe, habt sogar noch Spaß dabei und entdeckt die Welt. Ihr dürft nur den Ersatzakku nicht vergessen! Oder zwei … Oder drei…

● Laureen Eggmann

POKÉMON-KOMPENDIUM
ALLE 151 POKÉMON IM ÜBERBLICK

Einer der wichtigsten Aspekte von *Pokémon GO* ist natürlich die Jagd nach den Taschenmonstern. Welche Pokémon es im Spiel zu fangen gibt und alle Infos zu ihnen findet ihr in diesem Kompendium.

Schon seit Beginn des *Pokémon*-Franchise steht der Leitsatz „Schnapp sie dir alle!“ im Zentrum der Taschenmonster-Jagd. Kein Wunder, schließlich macht die Jagd nach den niedlichen Monsterchen einen großen Reiz der *Pokémon*-Spiele aus – so auch in *Pokémon GO*. Insgesamt gibt es im *Pokémon*-Universum bereits über 700 der Tierchen, zum Start von *Pokémon GO* sind in der App allerdings zunächst nur die 151 Pokémon der ersten Generation enthalten. Welche Pokémon das genau sind, was sie auszeichnet, wie stark sie werden können, zu welchen Element-Typen sie gehören und noch vieles mehr erfahrt ihr auf den folgenden 20 Seiten.

Viktor Eippert/Lucas Kaczynski

Pokémon-Abbildung
Stets links oben im Kompendiumseintrag könnt ihr erkennen, wie das jeweilige Pokémon aussieht.

Name, Nummer, Beschreibung
Hier steht, wie das Pokémon heißt, welche Nummer im Pokédex es hat und noch ein kurzer Beschreibungstext mit interessanten Infos zum Taschenmonster.

Kontinentexklusive Pokémon
Wenn ihr ein Pokémon nur auf einem bestimmten Kontinent fangen könnt, steht das hier.

Pokémon-Fangstatus
An dieser Stelle könnt ihr Pokémon abhaken, die ihr in *Pokémon GO* bereits gefangen habt. Das ist natürlich völlig freiwillig, hilft euch aber womöglich bei der Übersicht.

AUSTRALIEN

KANGAMA Nr. 115

Wenn du auf ein junges, spielendes Kangama stößt, solltest du es nicht stören. Die Mutter dieses Baby-Pokémon ist bestimmt in Reichweite und wird dann wütend.

Pokémon-Eier
Hier seht ihr, ob ein Pokémon aus einem Ei schlüpfen kann und in welcher Eier-Sorte (also 2 km, 5 km oder 10 km) es vorkommen kann.

Typ
Normal

Schwächen
Kampf

Max. WP	2.043
Größe	2,2 m
Gewicht	80 kg
Geschlecht	♀
Kategorie	Muttertier
Entwicklung	–

2 5 10

Standardattacken
☆ Fußkick Kampf
Lehmschelle Boden

Spezialattacken
Durchbruch (3) Kampf
Erdbeben (1) Boden
Stampfer (4) Normal

Standardattacken
Die meisten Pokémon können eine von zwei verschiedenen Standardattacken haben. Welche davon sie haben, wird beim Einfangen/Schlüpfen zufällig bestimmt. Das Element eines Angriffs seht ihr dahinter, während der Stern markiert, welche Attacke am besten für Arena-Eroberungen ist.

Typen und Schwächen
In diesem Kästchen findet ihr eine Auflistung der Element-Typen des Pokémon, sowie die defensiven Schwächen. Kangama hier ist also vom Typ Normal und erleidet doppelten Schaden von Attacken des Kampf-Elements.

Wichtige Daten
In diesem Abschnitt findet ihr grundlegende Daten zum jeweiligen Pokémon, wie etwa dessen Größe, das Gewicht, die möglichen Geschlechter und die Kategorie. Größe und Gewicht sind der im Pokédex verzeichnete Mittelwert, nicht jedes Pokémon einer Spezies weist also exakt diese Werte auf. Außerdem stehen hier die maximal möglichen WP eines Pokémon und ihr erfahrt, ob eine Weiterentwicklung möglich ist und wie viele Bonbons diese kostet.

Mögliche Spezialattacken
Welche Spezialattacke ein Pokémon hat, entscheidet sich ebenfalls beim Fangen/Schlüpfen. Die Zahl in Klammern gibt an, wie oft ihr eine Spezialattacke mit voller Energieleiste nutzen könnt. Erdbeben braucht demnach viel Energie, Stampfer wenig.

BISASAM Nr. 001

Bisasam macht gern ein Nickerchen im Sonnenschein. Auf seinem Rücken trägt es einen Samen. Indem es Sonnenstrahlen aufsaugt, wird der Samen immer größer.

Typ
Pflanze | Gift

Schwächen
Feuer | Flug | Eis | Psycho

2	5	10
Max. WP	1.071	
Größe	0,7 m	
Gewicht	6,9 kg	
Geschlecht	♂/♀	
Kategorie	Samen	
Entwicklung	25	

Standardattacken
☆ Rankenhieb – Pflanze
Tackle – Normal

Spezialattacken
Blattgeißel (1) – Pflanze
Matschbombe (2) – Gift
Samenbomben (3) – Pflanze

BISAKNOSP Nr. 002

Bisaknosp hat eine Knospe auf seinem Rücken. Beine und Rumpf sind kräftig. Wenn es lange in der Sonne liegt, ist das ein Anzeichen dafür, dass die Knospe bald blüht.

Typ
Pflanze | Gift

Schwächen
Feuer | Flug | Eis | Psycho

2	5	10
Max. WP	1.632	
Größe	1,0 m	
Gewicht	13,0 kg	
Geschlecht	♂/♀	
Kategorie	Samen	
Entwicklung	100	

Standardattacken
☆ Rankenhieb – Pflanze
Rasierblatt – Pflanze

Spezialattacken
Blattgeißel (1) – Pflanze
Matschbombe (2) – Gift
Solarstrahl (1) – Pflanze

BISAFLOR Nr. 003

Bisaflor hat eine Blume auf seinem Rücken. Wenn sie viel Nahrung und Sonne aufnimmt, verfärbt sie sich bunt. Der Duft der Blume mildert die Emotionen der Menschen.

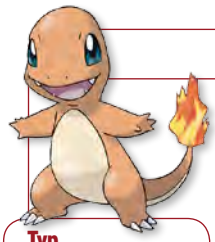
Typ
Pflanze | Gift

Schwächen
Feuer | Flug | Eis | Psycho

2	5	10
Max. WP	2.580	
Größe	2,0 m	
Gewicht	100,0 kg	
Geschlecht	♂/♀	
Kategorie	Samen	
Entwicklung	–	

Standardattacken
☆ Rankenhieb – Pflanze
Rasierblatt – Pflanze

Spezialattacken
Blütenwirbel (2) – Pflanze
Matschbombe (2) – Gift
Solarstrahl (1) – Pflanze



GLUMANDA Nr. 004

Die Flamme auf seiner Schweifspitze zeigt seine Gefühlslage an. Sie flackert, wenn Glumanda zufrieden ist. Wenn dieses Pokémon wütend wird, lodert die Flamme gewaltig.

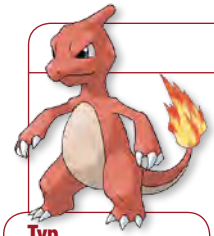
Typ
Feuer

Schwächen
Boden | Gestein | Wasser

2	5	10
Max. WP	955	
Größe	0,6 m	
Gewicht	8,5 kg	
Geschlecht	♂/♀	
Kategorie	Echse	
Entwicklung	25	

Standardattacken
☆ Kratzer – Normal
Glut – Feuer

Spezialattacken
Flammenwurf (2) – Feuer
Funkenflug (4) – Feuer
Nitroladung (4) – Feuer



GLUTEXO Nr. 005

Gnadenlos besiegt Glutexo Gegner mit scharfen Klauen. Wird es wütend, flackert die Flamme auf seiner Schweifspitze in einem bläulichen Ton.

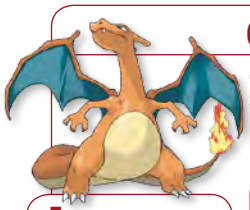
Typ
Feuer

Schwächen
Boden | Gestein | Wasser

2	5	10
Max. WP	1.557	
Größe	1,1 m	
Gewicht	19,0 kg	
Geschlecht	♂/♀	
Kategorie	Flamme	
Entwicklung	100	

Standardattacken
☆ Kratzer – Normal
Glut – Feuer

Spezialattacken
Feuerschlag (3) – Feuer
Flammenwurf (2) – Feuer
Funkenflug (4) – Feuer



GLURAK Nr. 006

Glurak fliegt durch die Lüfte, um starke Gegner aufzuspüren. Sein heißer Feueratem bringt alles zum Schmelzen. Aber es richtet seinen Feueratem nie auf schwächere Gegner.

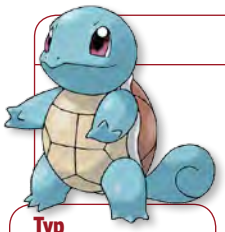
Typ
Feuer | Flug

Schwächen
Gestein | Elektro | Wasser

2	5	10
Max. WP	2.602	
Größe	1,7 m	
Gewicht	90,5 kg	
Geschlecht	♂/♀	
Kategorie	Flamme	
Entwicklung	–	

Standardattacken
☆ Flügelschlag – Flug
Glut – Feuer

Spezialattacken
Drachenklaue (2) – Drache
Feuersturm (1) – Feuer
Flammenwurf (2) – Feuer



SCHIGGY Nr. 007

Schiggys Panzer dient nicht nur zum Schutz. Die runde Form verringert den Widerstand im Wasser, sodass dieses Pokémon sehr schnell schwimmen kann.

Typ
Wasser

Schwächen
Elektro | Pflanze

2	5	10
Max. WP	1.008	
Größe	0,5 m	
Gewicht	9,0 kg	
Geschlecht	♂/♀	
Kategorie	Minikröte	
Entwicklung	25	

Standardattacken
☆ Blubber – Wasser
Tackle – Normal

Spezialattacken
Aquawelle (4) – Wasser
Nassschweif (2) – Wasser
Wasserdüse (5) – Wasser

SCHILLOK Nr. 008

Schillok hat einen langen, buschigen Schweif, dessen Farbe intensiver wird, wenn es altert. Die Kratzer auf seinem Panzer zeugen von seiner Kampfkraft.

Typ
Wasser

Schwächen
Elektro | Pflanze

2	5	10
Max. WP	1.582	
Größe	1,0 m	
Gewicht	22,5 kg	
Geschlecht	♂/♀	
Kategorie	Kröte	
Entwicklung	100	

Standardattacken
☆ Aquaknarre – Wasser
Biss – Unlicht

Spezialattacken
Eisstrahl (2) – Eis
Hydropumpe (1) – Wasser
Wasserdüse (5) – Wasser

TURTOK Nr. 009

Turtok besitzt Wasserdüsen, die aus seinem Panzer herausragen. Es kann Wassergeschosse so genau verschießen, dass es damit aus fast 50 m leere Dosen trifft.

Typ: Wasser
Schwächen: Elektro, Pflanze

Max. WP	2.542
Größe	1,6 m
Gewicht	85,5 kg
Geschlecht	♂/♀
Kategorie	Panzertier
Entwicklung	–

Standardattacken
☆ Aquaknarre – Wasser
Biss – Unlicht

Spezialattacken
Eisstrahl (2) – Eis
Hydropumpe (1) – Wasser
Lichtkanone (3) – Stahl

RAUPY Nr. 010

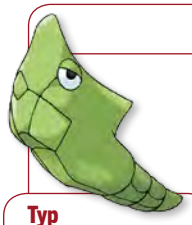
Raupy ist sehr gefräßig, es kann Blätter verschlingen, die größer sind als es selbst. Seine Antennen sondern einen übel riechenden Gestank ab.

Typ: Käfer
Schwächen: Feuer, Flug, Gestein

Max. WP	443
Größe	0,3 m
Gewicht	2,9 kg
Geschlecht	♂/♀
Kategorie	Wurm
Entwicklung	12

Standardattacken
☆ Käferbiss – Käfer
Tackle – Normal

Spezialattacken
Verzweifler (5) – Normal



SAFCON Nr. 011

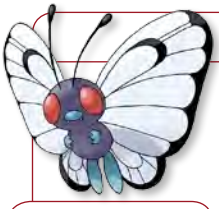
Der Panzer dieses Pokémon ist hart wie Stahl. Safcon bewegt sich kaum, da es das weiche Innere unter seiner harten Schale auf seine Entwicklung vorbereitet.

Typ: Käfer
Schwächen: Feuer, Flug, Gestein

Max. WP	477
Größe	0,7 m
Gewicht	9,9 kg
Geschlecht	♂/♀
Kategorie	Kokon
Entwicklung	50

Standardattacken
☆ Käferbiss – Käfer
Tackle – Normal

Spezialattacken
Verzweifler (5) – Normal



SMETTBO Nr. 012

Smettbos größte Fähigkeit ist das Aufspüren köstlichen Blütenhonigs. Es findet sogar Honig in Blumen, die fast 10 km von seinem Nest entfernt blühen.

Typ: Käfer, Flug
Schwächen: Gestein, Elektro, Feuer, Flug, Eis

Max. WP	1.454
Größe	1,1 m
Gewicht	32,0 kg
Geschlecht	♂/♀
Kategorie	Falter
Entwicklung	–

Standardattacken
☆ Käferbiss – Käfer
Konfusion – Psycho

Spezialattacken
Ampelleuchte (3) – Käfer
Käfergebrumm (2) – Käfer
Psychokinese (2) – Psycho

HORNLIU Nr. 013

Hornliu verfügt über einen ausgezeichneten Geruchssinn. Es kann seine Lieblingsblätter finden, indem es mit seiner großen roten Nase daran schnuppert.

Typ: Käfer, Gift
Schwächen: Feuer, Flug, Psycho, Gestein

Max. WP	449
Größe	0,3 m
Gewicht	3,2 kg
Geschlecht	♂/♀
Kategorie	Raupe
Entwicklung	12

Standardattacken
☆ Käferbiss – Käfer
Giftstachel – Gift

Spezialattacken
Verzweifler (5) – Normal

KOKUNA Nr. 014

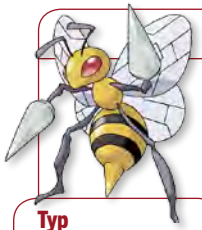
Kokuna bewegt sich kaum, wenn es an einem Baum haftet. In seinem Inneren jedoch regt sich einiges, da es sich auf seine bevorstehende Entwicklung vorbereitet.

Typ: Käfer, Gift
Schwächen: Feuer, Flug, Psycho, Gestein

Max. WP	485
Größe	0,6 m
Gewicht	10,0 kg
Geschlecht	♂/♀
Kategorie	Kokon
Entwicklung	50

Standardattacken
☆ Käferbiss – Käfer
Giftstachel – Gift

Spezialattacken
Verzweifler (5) – Normal



BIBOR Nr. 015

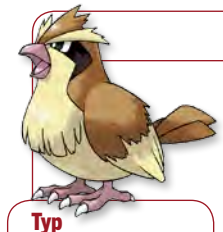
Bibor sind sehr wehrhaft. Es sollte sich besser niemand ihrem Nest nähern. Wenn man sie ärgert, greifen sie in Schwärmen an.

Typ: Käfer, Gift
Schwächen: Feuer, Flug, Psycho, Gestein

Max. WP	1.439
Größe	1,0 m
Gewicht	29,5 kg
Geschlecht	♂/♀
Kategorie	Giftbiene
Entwicklung	–

Standardattacken
☆ Gifthieb – Gift
Käferbiss – Käfer

Spezialattacken
Aero-Ass (4) – Flug
Kreuzschere (3) – Käfer
Matschbombe (2) – Gift



TAUBSI Nr. 016

Taubsi verfügt über einen sehr geschulten Orientierungssinn. Es kehrt zielsicher zu seinem Nest zurück, egal wie weit es sich von der gewohnten Umgebung entfernt hat.

Typ: Normal, Flug
Schwächen: Elektro, Eis, Gestein

Max. WP	679
Größe	0,3 m
Gewicht	1,8 kg
Geschlecht	♂/♀
Kategorie	Kleinvogel
Entwicklung	12

Standardattacken
☆ Tackle – Normal
Ruckzuckhieb – Normal

Spezialattacken
Aero-Ass (4) – Flug
Windhose (5) – Drache
Windschnitt (5) – Flug

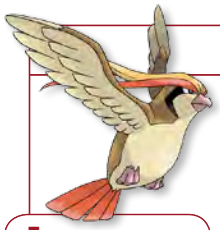
TAUBOGA Nr. 017

Tauboga nennt ein großes Gebiet sein Eigen. Wenn jemand sein Gebiet betritt, zeigt es keine Gnade und greift seine Gegner mit seinen scharfen Krallen an.

Typ: Normal, Flug
Schwächen: Elektro, Eis, Gestein

Max. WP	1.223
Größe	1,1 m
Gewicht	30,0 kg
Geschlecht	♂/♀
Kategorie	Vogel
Entwicklung	50

Standardattacken: ☆Flügelschlag (Flug), Stahlflügel (Stahl)
Spezialattacken: Aero-Ass (4) (Flug), Windhose (5) (Drache), Windschnitt (5) (Flug)



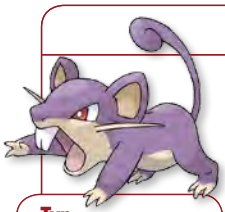
TAUBOSS Nr. 018

Dieses Pokémon hat ein glänzendes Gefieder. Viele Trainer sind von der auffälligen Schönheit seines Federkleids begeistert, sodass sie Tauboss als ihr Pokémon wählen.

Typ: Normal, Flug
Schwächen: Elektro, Eis, Gestein

Max. WP	2.091
Größe	1,5 m
Gewicht	39,5 kg
Geschlecht	♂/♀
Kategorie	Vogel
Entwicklung	–

Standardattacken: ☆Flügelschlag (Flug), Stahlflügel (Stahl)
Spezialattacken: Aero-Ass (4) (Flug), Orkan (1) (Flug), Windschnitt (5) (Flug)



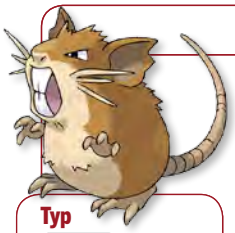
RATTFRATZ Nr. 019

Rattfratz ist extrem vorsichtig. Sogar im Schlaf nimmt es alles wahr. Es stellt keine großen Ansprüche an seinen Lebensraum und richtet sein Nest überall ein.

Typ: Normal
Schwächen: Kampf

Max. WP	581
Größe	0,3 m
Gewicht	3,5 kg
Geschlecht	♂/♀
Kategorie	Maus
Entwicklung	25

Standardattacken: ☆Tackle (Normal), Ruckzuckhieb (Normal)
Spezialattacken: Bodyslam (2) (Normal), Hyperzahn (3) (Normal), Schaufler (3) (Boden)



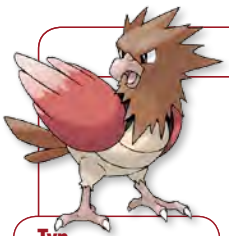
RATTIKARL Nr. 020

Rattikarls kräftige Zähne wachsen ständig. Deshalb nagt es unablässig Steine und Baumstämme an, um sie abzuwetzen. Manchmal knabbert es sogar Hauswände an.

Typ: Normal
Schwächen: Kampf

Max. WP	1.444
Größe	0,7 m
Gewicht	18,5 kg
Geschlecht	♂/♀
Kategorie	Maus
Entwicklung	–

Standardattacken: ☆Biss (Unlicht), Ruckzuckhieb (Normal)
Spezialattacken: Hyperstrahl (1) (Normal), Hyperzahn (3) (Normal), Schaufler (3) (Boden)



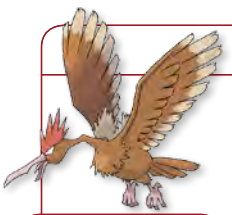
HABITAK Nr. 021

Habitak kann einen sehr lauten Schrei ausstoßen, den man über die Entfernung von 1 km vernehmen kann. Durch seine hohen Schreie warnt es seine Artgenossen.

Typ: Normal, Flug
Schwächen: Elektro, Eis, Gestein

Max. WP	686
Größe	0,3 m
Gewicht	2,0 kg
Geschlecht	♂/♀
Kategorie	Kleinvogel
Entwicklung	50

Standardattacken: ☆Schnabel (Flug), Ruckzuckhieb (Normal)
Spezialattacken: Aero-Ass (4) (Flug), Bohrschnabel (3) (Flug), Windhose (5) (Drache)



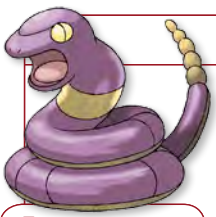
IBITAK Nr. 022

Ibitak erkennt man an seinem langen Hals und Schnabel. Es ist hervorragend geeignet, um im Erdreich oder im Wasser Beute zu jagen, es setzt den Schnabel dabei ein.

Typ: Normal, Flug
Schwächen: Elektro, Eis, Gestein

Max. WP	1.746
Größe	1,2 m
Gewicht	38,0 kg
Geschlecht	♂/♀
Kategorie	Pickvogel
Entwicklung	–

Standardattacken: ☆Stahlflügel (Stahl), Schnabel (Flug)
Spezialattacken: Aero-Ass (4) (Flug), Schlagbohrer (3) (Boden), Windhose (5) (Drache)



RETTAN Nr. 023

Rettan rollt sich zu einer Spirale zusammen. Aus dieser Haltung kann es blitzschnell auf Bedrohungen aus allen Richtungen reagieren, indem es seinen Kopf hebt.

Typ: Gift
Schwächen: Boden, Psycho

Max. WP	824
Größe	2,0 m
Gewicht	6,9 kg
Geschlecht	♂/♀
Kategorie	Schlange
Entwicklung	50

Standardattacken: ☆Giftstachel (Gift), Säure (Gift)
Spezialattacken: Matschbombe (2) (Gift), Mülltreffer (1) (Gift), Wickel (5) (Normal)

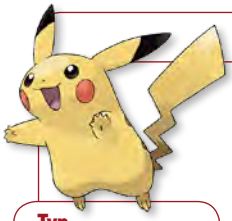
ARBOK Nr. 024

Es kann seine Beute mit seinem Körper umwickeln und sogar Ölfässer zerdrücken. Wenn Arbok Gegner umwickelt, ist es unmöglich, dem Würgegriff zu entkommen.

Typ: Gift
Schwächen: Boden, Psycho

Max. WP	1.767
Größe	3,5 m
Gewicht	65,0 kg
Geschlecht	♂/♀
Kategorie	Kobra
Entwicklung	–

Standardattacken: ☆Biss (Unlicht), Säure (Gift)
Spezialattacken: Finsteraura (4) (Unlicht), Mülltreffer (1) (Gift), Schlammwoge (1) (Gift)



PIKACHU Nr. 025

Immer wenn es auf Neues stößt, jagt es einen Elektroschock hindurch. Wenn du verkohlte Beeren findest, hat Pikachu die elektrische Ladung falsch eingeschätzt.

Typ: Elektro
Schwächen: Boden

2 5 10

Max. WP	887
Größe	0,4 m
Gewicht	6,0 kg
Geschlecht	♂/♀
Kategorie	Maus
Entwicklung	50

Standardattacken
☆ Donnerschock — Elektro
Ruckzuckhieb — Normal
Spezialattacken
Donner (1) — Elektro
Donnerblitz (2) — Elektro
Ladungsstoß (3) — Elektro

RAICHU Nr. 026

Wenn seine elektrische Ladung zu groß wird, entlädt Raichu seine Energie ins Erdreich. Neben dem Nest dieses Pokémon findet man häufig versengtes Erdreich.

Typ: Elektro
Schwächen: Boden

2 5 10

Max. WP	2.028
Größe	0,8 m
Gewicht	30,0 kg
Geschlecht	♂/♀
Kategorie	Maus
Entwicklung	–

Standardattacken
☆ Funkensprung — Elektro
Donnerschock — Elektro
Spezialattacken
Donner (1) — Elektro
Donnerschlag (3) — Elektro
Durchbruch (3) — Kampf

SANDAN Nr. 027

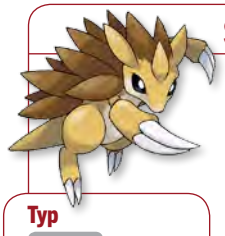
Sandans Körper kann sehr viel Wasser aufnehmen, sodass es auch in der Wüste überleben kann. Dieses Pokémon rollt sich zusammen, um sich vor Feinden zu schützen.

Typ: Boden
Schwächen: Pflanze, Eis, Wasser

2 5 10

Max. WP	798
Größe	0,6 m
Gewicht	12,0 kg
Geschlecht	♂/♀
Kategorie	Maus
Entwicklung	50

Standardattacken
☆ Lehmschuss — Boden
Kratzer — Normal
Spezialattacken
Felsgrab (4) — Gestein
Schaufler (3) — Boden
Steinhagel (3) — Gestein



SANDAMER Nr. 028

Sandamers Körper ist übersät mit spitzen Stacheln, die eigentlich Hauthärtungen darstellen. Einmal im Jahr fallen die alten Stacheln aus und werden durch neue ersetzt.

Typ: Boden
Schwächen: Pflanze, Eis, Wasser

2 5 10

Max. WP	1.810
Größe	1,0 m
Gewicht	29,5 kg
Geschlecht	♂/♀
Kategorie	Maus
Entwicklung	–

Standardattacken
☆ Lehmschuss — Boden
Metallklaue — Stahl
Spezialattacken
Dampfwalze (4) — Boden
Erdbeben (1) — Boden
Felsgrab (4) — Gestein

NIDORAN ♀ Nr. 029

Nidoran (weiblich) besitzt Widerhaken, die ein starkes Gift ausstoßen. Sie sind vermutlich zum Schutz dieses schmächtigen Pokémon entstanden.

Typ: Gift
Schwächen: Boden, Psycho

2 5 10

Max. WP	876
Größe	0,4 m
Gewicht	7,0 kg
Geschlecht	♀
Kategorie	Giftdorn
Entwicklung	25

Standardattacken
☆ Giftstachel — Gift
Biss — Unlicht
Spezialattacken
Bodyslam (2) — Normal
Giftzahn (5) — Gift
Matschbombe (2) — Gift

NIDORINA Nr. 030

Wenn Nidorina mit seiner Familie zusammen ist, zieht es seine Widerhaken ein. Dieses Pokémon wird nervös, wenn man es von seinen Artgenossen trennt.

Typ: Gift
Schwächen: Boden, Psycho

2 5 10

Max. WP	1.404
Größe	0,8 m
Gewicht	20,0 kg
Geschlecht	♀
Kategorie	Giftdorn
Entwicklung	100

Standardattacken
☆ Giftstachel — Gift
Biss — Unlicht
Spezialattacken
Giftzahn (5) — Gift
Matschbombe (2) — Gift
Schaufler (3) — Boden

NIDOQUEEN Nr. 031

Nidoqueens Körper ist mit sehr harten Schuppen bedeckt. Es ist sehr geschickt darin, Gegner mit starken Attacken wegzuschleudern.

Typ: Gift, Boden
Schwächen: Boden, Eis, Psycho, Wasser

2 5 10

Max. WP	2.485
Größe	1,3 m
Gewicht	60,0 kg
Geschlecht	♀
Kategorie	Bohrer
Entwicklung	–

Standardattacken
☆ Gifthieb — Gift
Biss — Unlicht
Spezialattacken
Erdbeben (1) — Boden
Schlammwoge (1) — Gift
Steinkante (1) — Gestein

NIDORAN ♂ Nr. 032

Nidoran (männlich) hat Muskeln entwickelt, um seine Ohren in jede beliebige Richtung zu drehen. Diesem Pokémon entgeht nicht einmal das leiseste Geräusch.

Typ: Gift
Schwächen: Boden, Psycho

2 5 10

Max. WP	843
Größe	0,5 m
Gewicht	9,0 kg
Geschlecht	♂
Kategorie	Giftdorn
Entwicklung	25

Standardattacken
☆ Giftstachel — Gift
Schnabel — Flug
Spezialattacken
Bodyslam (2) — Normal
Hornattacke (4) — Normal
Matschbombe (2) — Gift

NIDORINO Nr. 033

Nidorino besitzt ein Horn, das härter ist als Diamant. Wenn es einen Feind wahrnimmt, stellen sich seine Widerhaken auf und es schlägt den Gegner in die Flucht.

Typ
Gift

Schwächen
Boden | Psycho

2 | 5 | 10

Max. WP	1.372
Größe	0,9 m
Gewicht	19,5 kg
Geschlecht	♂
Kategorie	Giftdorn
Entwicklung	100

Standardattacken
☆ Gifthieb – Gift
Biss – Unlicht

Spezialattacken
Hornattacke (4) – Normal
Matschbombe (2) – Gift
Schaufler (3) – Boden

NIDOKING Nr. 034

Nidokings Schweif ist enorm stark. Mit einer Bewegung kann es einen metallenen Sendemast zum Einsturz bringen. Wenn es in Rage gerät, ist es nur schwer aufzuhalten.

Typ
Gift | Boden

Schwächen
Boden | Eis
Psycho | Wasser

2 | 5 | 10

Max. WP	2.475
Größe	1,4 m
Gewicht	62,0 kg
Geschlecht	♂
Kategorie	Bohrer
Entwicklung	–

Standardattacken
☆ Gifthieb – Gift
Zornklinge – Käfer

Spezialattacken
Erdbeben (1) – Boden
Schlammwoge (1) – Gift
Vielender (1) – Käfer

PIEPI Nr. 035

In Vollmondnächten sammeln sich einige dieser Pokémon, um zu spielen. Wird es Tag, kehrt Piepi zu seinem Zufluchtsort zurück und schläft eingekuschelt ein.

Typ
Fee

Schwächen
Stahl | Gift

2 | 5 | 10

Max. WP	1.200
Größe	0,6 m
Gewicht	7,5 kg
Geschlecht	♂/♀
Kategorie	Fee
Entwicklung	50

Standardattacken
☆ Pfund – Normal
Zen-Kopfstoß – Psycho

Spezialattacken
Bodyslam (2) – Normal
Mondgewalt (1) – Fee
Säuselstimme (5) – Fee

PIXI Nr. 036

Pixi bewegt sich fort, indem es leicht mit den Flügeln schlägt. Durch seinen federnden Gang kann es sogar über Wasser gehen.

Typ
Fee

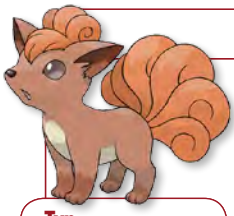
Schwächen
Stahl | Gift

2 | 5 | 10

Max. WP	2.397
Größe	1,3 m
Gewicht	40,0 kg
Geschlecht	♂/♀
Kategorie	Fee
Entwicklung	–

Standardattacken
☆ Pfund – Normal
Zen-Kopfstoß – Psycho

Spezialattacken
Mondgewalt (1) – Fee
Psychokinese (2) – Psycho
Zauberschein (3) – Fee



VULPIX Nr. 037

Vulpix kommt mit einem weißen Schweif zur Welt. Dieser teilt sich sechsfach, wenn das Pokémon Zuneigung bekommt. Seine sechs Schweife kräuseln sich schließlich.

Typ
Feuer

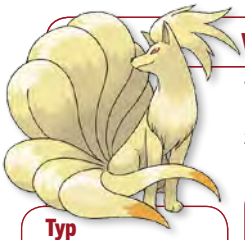
Schwächen
Boden | Gestein
Wasser

2 | 5 | 10

Max. WP	831
Größe	0,6 m
Gewicht	9,9 kg
Geschlecht	♂/♀
Kategorie	Fuchs
Entwicklung	50

Standardattacken
☆ Glut – Feuer
Ruckzuckhieb – Normal

Spezialattacken
Bodyslam (2) – Normal
Flammenwurf (2) – Feuer
Nitroladung (4) – Feuer



VULNONA Nr. 038

Vulnona sendet einen Lichtstrahl aus seinen Augen aus, um totale Kontrolle über die Gedanken seines Gegners zu erlangen. Man sagt, es könne 1.000 Jahre leben.

Typ
Feuer

Schwächen
Boden | Gestein
Wasser

2 | 5 | 10

Max. WP	2.188
Größe	1,1 m
Gewicht	19,9 kg
Geschlecht	♂/♀
Kategorie	Fuchs
Entwicklung	–

Standardattacken
☆ Glut – Feuer
Finte – Unlicht

Spezialattacken
Feuersturm (1) – Feuer
Flammenwurf (2) – Feuer
Hitzewelle (1) – Feuer

PUMMELUFF Nr. 039

Pummeluffs Stimmbänder können die Tonlage seiner Stimme beliebig variieren. Es benutzt diese Fähigkeit, um seine Gegner in Tiefschlaf zu versetzen.

Typ
Normal | Fee

Schwächen
Stahl | Gift

2 | 5 | 10

Max. WP	917
Größe	0,5 m
Gewicht	5,5 kg
Geschlecht	♂/♀
Kategorie	Ballon
Entwicklung	50

Standardattacken
☆ Pfund – Normal
Finte – Unlicht

Spezialattacken
Bodyslam (2) – Normal
Knuddler (2) – Fee
Säuselstimme (5) – Fee

KNUDDELUFF Nr. 040

Knuddeluff hat handtellergroße Augen, die immer mit Tränenflüssigkeit bedeckt sind. Gerät Staub in die Augen dieses Pokémon, so wird dieser sofort ausgespült.

Typ
Normal | Fee

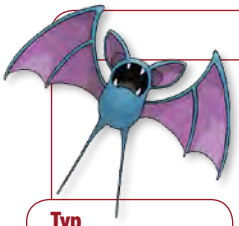
Schwächen
Stahl | Gift

2 | 5 | 10

Max. WP	2.177
Größe	1,0 m
Gewicht	12,0 kg
Geschlecht	♂/♀
Kategorie	Ballon
Entwicklung	–

Standardattacken
☆ Pfund – Normal
Finte – Unlicht

Spezialattacken
Hyperstrahl (1) – Normal
Knuddler (2) – Fee
Zauberschein (3) – Fee



ZUBAT Nr. 041

Tagsüber bleibt Zubat an einem dunklen Ort und bewegt sich kaum. Wenn es dem Sonnenlicht längere Zeit ausgesetzt wird, zieht es sich Verbrennungen zu.

Typ: Gift, Flug
Schwächen: Elektro, Eis, Psycho, Gestein

Max. WP	642
Größe	0,8 m
Gewicht	7,5 kg
Geschlecht	♂/♀
Kategorie	Fledermaus
Entwicklung	50

Standardattacken: ☆Biss (Unlicht), Ruckzuckhieb (Normal)
Spezialattacken: Giftzahn (5) (Gift), Matschbombe (2) (Gift), Windschnitt (5) (Flug)

GOLBAT Nr. 042

Golbat hat es auf das Blut von Lebewesen abgesehen. Nachts wird es besonders aktiv. Dieses Pokémon fliegt durch die Nacht, um nach frischem Blut zu suchen.

Typ: Gift, Flug
Schwächen: Elektro, Eis, Psycho, Gestein

Max. WP	1.921
Größe	1,6 m
Gewicht	55,0 kg
Geschlecht	♂/♀
Kategorie	Fledermaus
Entwicklung	–

Standardattacken: ☆Flügelschlag (Flug), Biss (Unlicht)
Spezialattacken: Giftzahn (5) (Gift), Unheilböen (4) (Geist), Windschnitt (5) (Flug)

MYRAPLA Nr. 043

Am Tage vergräbt sich Myrapla im Boden, um mit seinem ganzen Körper Nahrung aufzunehmen. Je fruchtbarer der Boden ist, desto glänzender werden seine Blätter.

Typ: Pflanze, Gift
Schwächen: Feuer, Flug, Eis, Psycho

Max. WP	1.148
Größe	0,5 m
Gewicht	5,4 kg
Geschlecht	♂/♀
Kategorie	Unkraut
Entwicklung	25

Standardattacken: ☆Rasierblatt (Pflanze), Säure (Gift)
Spezialattacken: Matschbombe (2) (Gift), Mondgewalt (1) (Fee), Samenbomben (3) (Pflanze)

DUFLOR Nr. 044

Duflor produziert einen ekelerregenden Gestank. Wenn es in Gefahr gerät, wird der Gestank noch unerträglicher. In Sicherheit stößt es keinen Gestank aus.

Typ: Pflanze, Gift
Schwächen: Feuer, Flug, Eis, Psycho

Max. WP	1.689
Größe	0,8 m
Gewicht	8,6 kg
Geschlecht	♂/♀
Kategorie	Unkraut
Entwicklung	50

Standardattacken: ☆Rasierblatt (Pflanze), Säure (Gift)
Spezialattacken: Blütenwirbel (2) (Pflanze), Matschbombe (2) (Gift), Mondgewalt (1) (Fee)

GIFLOR Nr. 045

Giflors giftige Pollen rufen böse allergische Anfälle hervor. Deshalb ist es ratsam, sich keiner schönen Blume im Dschungel zu nähern, so anziehend sie auch sein mag.

Typ: Pflanze, Gift
Schwächen: Feuer, Flug, Eis, Psycho

Max. WP	2.492
Größe	1,2 m
Gewicht	18,6 kg
Geschlecht	♂/♀
Kategorie	Blume
Entwicklung	–

Standardattacken: ☆Rasierblatt (Pflanze), Säure (Gift)
Spezialattacken: Blütenwirbel (2) (Pflanze), Mondgewalt (1) (Fee), Solarstrahl (1) (Pflanze)

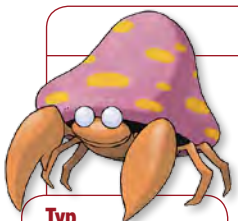
PARAS Nr. 046

Auf Paras' Rücken wachsen parasitäre Pilze. Sie wachsen, indem sie dem Käfer-Pokémon Nährstoffe entziehen. Sie sind sehr wertvoll als Medizin.

Typ: Käfer, Pflanze
Schwächen: Feuer, Flug, Käfer, Eis, Gift, Gestein

Max. WP	916
Größe	0,3 m
Gewicht	5,4 kg
Geschlecht	♂/♀
Kategorie	Pilz
Entwicklung	50

Standardattacken: ☆Käferbiss (Käfer), Kratzer (Normal)
Spezialattacken: Giftstreich (4) (Gift), Kreuzschere (3) (Käfer), Samenbomben (3) (Pflanze)



PARASEK Nr. 047

Parasek sucht große Bäume heim und entzieht Stamm und Wurzeln ihre Nährstoffe. Wenn ein befallener Baum stirbt, sucht es sich einen neuen Wirt.

Typ: Käfer, Pflanze
Schwächen: Feuer, Flug, Käfer, Eis, Gift, Gestein

Max. WP	1.747
Größe	1,0 m
Gewicht	29,5 kg
Geschlecht	♂/♀
Kategorie	Pilz
Entwicklung	–

Standardattacken: ☆Käferbiss (Käfer), Zornklinge (Käfer)
Spezialattacken: Giftstreich (4) (Gift), Kreuzschere (3) (Käfer), Solarstrahl (1) (Pflanze)

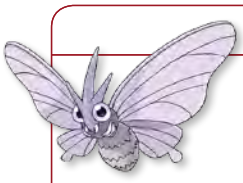
BLUZUK Nr. 048

Bluzuk hat einen Pelz aus dünnen Borsten entwickelt, der dem Schutz seines Körpers dient. Es hat große Augen, denen auch winzig kleine Beute nicht entgeht.

Typ: Käfer, Gift
Schwächen: Feuer, Flug, Psycho, Gestein

Max. WP	1.029
Größe	1,0 m
Gewicht	30,0 kg
Geschlecht	♂/♀
Kategorie	Insekt
Entwicklung	50

Standardattacken: ☆Käferbiss (Käfer), Konfusion (Psycho)
Spezialattacken: Ampelleuchte (3) (Käfer), Giftzahn (5) (Gift), Psystrahl (4) (Psycho)



OMOT Nr. 049

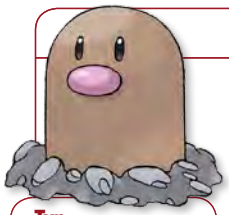
Omot ist ein nachtaktives Pokémon. Kleine Insekten, die vom Licht in der Dunkelheit angezogen Straßenlaternen umschwärmen, sind seine bevorzugte Beute.

Typ
Käfer | Gift

Schwächen
Feuer | Flug | Psycho | Gestein

2	5	10
Max. WP	1.890	
Größe	1,5 m	
Gewicht	12,5 kg	
Geschlecht	♂/♀	
Kategorie	Giftmotte	
Entwicklung	–	

Standardattacken
☆ Käferbiss (Käfer)
Konfusion (Psycho)
Spezialattacken
Giftzahn (5) (Gift)
Käfergebrumm (2) (Käfer)
Psychokinese (2) (Psycho)



DIGDA Nr. 050

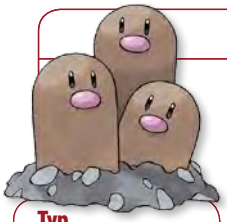
Digda wird zumeist auf Farmen gezüchtet. Denn wo auch immer dieses Pokémon zu graben beginnt, hinterlässt es Erde, die für das Anpflanzen von Gemüse ideal ist.

Typ
Boden

Schwächen
Pflanze | Eis | Wasser

2	5	10
Max. WP	456	
Größe	0,2 m	
Gewicht	0,8 kg	
Geschlecht	♂/♀	
Kategorie	Maulwurf	
Entwicklung	50	

Standardattacken
☆ Lehmschuss (Boden)
Kratzer (Normal)
Spezialattacken
Felsgrab (4) (Gestein)
Schaufler (3) (Boden)
Schlammbombe (4) (Boden)



DIGDRI Nr. 051

Digdri sind Drillinge, die aus einem Körper entstanden sind. Daher denken alle Köpfe gleich. Sie arbeiten so gut zusammen, dass sie endlos graben können.

Typ
Boden

Schwächen
Pflanze | Eis | Wasser

2	5	10
Max. WP	1.168	
Größe	0,7 m	
Gewicht	33,3 kg	
Geschlecht	♂/♀	
Kategorie	Maulwurf	
Entwicklung	–	

Standardattacken
☆ Lehmschuss (Boden)
Tiefschlag (Unlicht)
Spezialattacken
Erdbeben (1) (Boden)
Schlammbombe (4) (Boden)
Steinkante (1) (Gestein)

MAUZI Nr. 052

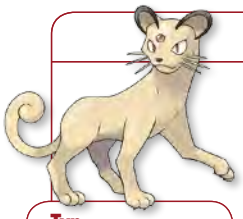
Mauzi zieht seine Krallen ein, um umherschleichen zu können, ohne Spuren zu hinterlassen. Dieses Pokémon hat eine Vorliebe für Münzen, die im Licht glitzern.

Typ
Normal

Schwächen
Kampf

2	5	10
Max. WP	756	
Größe	0,4 m	
Gewicht	4,2 kg	
Geschlecht	♂/♀	
Kategorie	Katze	
Entwicklung	50	

Standardattacken
☆ Kratzer (Normal)
Biss (Unlicht)
Spezialattacken
Bodyslam (2) (Normal)
Finsteraura (4) (Unlicht)
Nachthieb (4) (Unlicht)



SNOBILIKAT Nr. 053

Snobilikat hat sechs dicke Schnurrhaare, wodurch es Furcht einflößend wirkt. Es wird sehr zutraulich, wenn man es an den Schnurrhaaren berührt.

Typ
Normal

Schwächen
Kampf

2	5	10
Max. WP	1.631	
Größe	1,0 m	
Gewicht	32,0 kg	
Geschlecht	♂/♀	
Kategorie	Rassekatze	
Entwicklung	–	

Standardattacken
☆ Kratzer (Normal)
Finte (Unlicht)
Spezialattacken
Juwelenkraft (3) (Gestein)
Knuddler (2) (Fee)
Nachthieb (4) (Unlicht)

ENTON Nr. 054

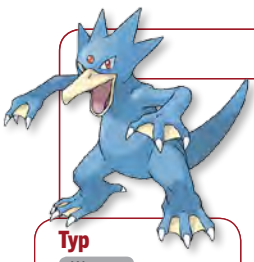
Es erzeugt Gehirnströme, die man sonst nur von Schlafenden kennt. Diese Entdeckung führte zu einer kontroversen Diskussion unter Wissenschaftlern.

Typ
Wasser

Schwächen
Elektro | Pflanze

2	5	10
Max. WP	1.109	
Größe	0,8 m	
Gewicht	19,6 kg	
Geschlecht	♂/♀	
Kategorie	Ente	
Entwicklung	50	

Standardattacken
☆ Aquaknarre (Wasser)
Zen-Kopfstoß (Psycho)
Spezialattacken
Kreuzhieb (3) (Kampf)
Nassschweif (2) (Wasser)
Psystrahl (4) (Psycho)



ENTORON Nr. 055

Die mit Schwimmhäuten überzogenen Flossen an seinen Vorder- und Hinterbeinen und der stromlinienförmige Körper machen Entoron unheimlich schnell.

Typ
Wasser

Schwächen
Elektro | Pflanze

2	5	10
Max. WP	2.386	
Größe	1,7 m	
Gewicht	76,6 kg	
Geschlecht	♂/♀	
Kategorie	Ente	
Entwicklung	–	

Standardattacken
☆ Aquaknarre (Wasser)
Konfusion (Psycho)
Spezialattacken
Eisstrahl (2) (Eis)
Hydropumpe (1) (Wasser)
Psychokinese (2) (Psycho)

MENKI Nr. 056

Wenn Menki sich schüttelt und schwer durch die Nase atmet, dann ist es wütend. Da es blitzartig in Raserei gerät, ist es unmöglich, seinem Zorn zu entkommen.

Typ
Kampf

Schwächen
Flug | Psycho | Fee

2	5	10
Max. WP	878	
Größe	0,5 m	
Gewicht	28,0 kg	
Geschlecht	♂/♀	
Kategorie	Schw./ Affe	
Entwicklung	50	

Standardattacken
☆ Kratzer (Normal)
Karateschlag (Kampf)
Spezialattacken
Durchbruch (3) (Kampf)
Fußtritt (4) (Kampf)
Kreuzhieb (3) (Kampf)

RASAFF Nr. 057

Wenn Rasaff wütend ist, wird die Blutzirkulation gesteigert und seine Muskeln werden noch stärker. Das mindert allerdings seine Fähigkeit zum logischen Denken.

Typ: Kampf

Schwächen: Flug, Psycho, Fee

2	5	10	Standardattacken
Max. WP	1.864		☆ Fußkick (Kampf)
Größe	1,0 m		Karateschlag (Kampf)
Gewicht	32,0 kg		Spezialattacken
Geschlecht	♂/♀		Fußtritt (4) (Kampf)
Kategorie	Schw./ Affe		Kreuzhieb (3) (Kampf)
Entwicklung	–		Nachthieb (4) (Unlicht)

FUKANO Nr. 058

Wenn dieses Pokémon einmal einen Geruch wahrgenommen hat, vergisst es ihn nicht mehr. Es benutzt diese Fähigkeit dazu, die Gefühlslage von Lebewesen auszuloten.

Typ: Feuer

Schwächen: Boden, Gestein, Wasser

2	5	10	Standardattacken
Max. WP	1.335		☆ Biss (Unlicht)
Größe	0,7 m		Glut (Feuer)
Gewicht	19,0 kg		Spezialattacken
Geschlecht	♂/♀		Bodyslam (2) (Normal)
Kategorie	Hund		Flammenrad (4) (Feuer)
Entwicklung	50		Flammenwurf (2) (Feuer)

ARKANI Nr. 059

Arkani ist sehr schnell. Es kann an einem Tag fast 10.000 km zurücklegen. Das Feuer, das im Innern dieses Pokémon lodert, dient ihm als Energiequelle.

Typ: Feuer

Schwächen: Boden, Gestein, Wasser

2	5	10	Standardattacken
Max. WP	2.983		☆ Feuerzahn (Feuer)
Größe	1,9 m		Biss (Unlicht)
Gewicht	155,0 kg		Spezialattacken
Geschlecht	♂/♀		Dampfwalze (4) (Boden)
Kategorie	Legendär		Feuersturm (1) (Feuer)
Entwicklung	–		Flammenwurf (2) (Feuer)

QUAPSEL Nr. 060

Quapsel hat eine sehr dünne Haut. Durch sie hindurch kann man sogar sein spiralförmiges Inneres sehen. Obwohl seine Haut so dünn ist, ist sie sehr elastisch.

Typ: Wasser

Schwächen: Elektro, Pflanze

2	5	10	Standardattacken
Max. WP	795		☆ Blubber (Wasser)
Größe	0,6 m		Lehmschuss (Boden)
Gewicht	12,4 kg		Spezialattacken
Geschlecht	♂/♀		Blubbstrahl (4) (Wasser)
Kategorie	Kaulquappe		Bodyslam (2) (Normal)
Entwicklung	25		Schlammbombe (4) (Boden)

QUAPUTZI Nr. 061

Quaputzis Körper ist immer feucht und glitschig. Dadurch kann es während eines Kampfes leicht der Umklammerung eines Gegners entkommen.

Typ: Wasser

Schwächen: Elektro, Pflanze

2	5	10	Standardattacken
Max. WP	1.340		☆ Blubber (Wasser)
Größe	1,0 m		Lehmschuss (Boden)
Gewicht	20,0 kg		Spezialattacken
Geschlecht	♂/♀		Blubbstrahl (4) (Wasser)
Kategorie	Kaulquappe		Siedewasser (3) (Wasser)
Entwicklung	100		Schlammbombe (4) (Boden)

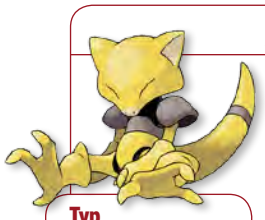
QUAPPO Nr. 062

Quappo besitzt starke Muskeln, die niemals ermüden, egal wie sehr es sie auch beansprucht. Es ist so kräftig, dass es mühelos große Ozeane durchschwimmen kann.

Typ: Wasser

Schwächen: Elektro, Pflanze

2	5	10	Standardattacken
Max. WP	2.505		☆ Blubber (Wasser)
Größe	1,3 m		Lehmschuss (Boden)
Gewicht	54,0 kg		Spezialattacken
Geschlecht	♂/♀		Eishieb (3) (Eis)
Kategorie	Kaulquappe		Hydropumpe (1) (Wasser)
Entwicklung	–		Überroller (3) (Kampf)



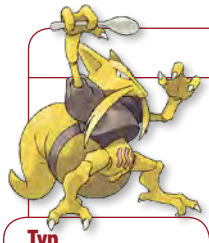
ABRA Nr. 063

Abra schläft 18 Stunden am Tag. Es nimmt die Gegenwart von Feinden aber auch im Schlaf wahr. In einer solchen Situation bringt es sich umgehend mit Teleport in Sicherheit.

Typ: Psycho

Schwächen: Käfer, Unlicht, Geist

2	5	10	Standardattacken
Max. WP	600		☆ Zen-Kopfstoß (Psycho)
Größe	0,9 m		
Gewicht	19,5 kg		Spezialattacken
Geschlecht	♂/♀		Ampelleuchte (3) (Käfer)
Kategorie	Psi		Spukball (3) (Geist)
Entwicklung	25		Zauberschein (3) (Fee)



KADABRA Nr. 064

Kadabra sendet Alphawellen aus, wenn es Kopfschmerzen hat. Nur wer eine besonders starke Psyche hat, kann dieses Pokémon unter seine Fittiche nehmen.

Typ: Psycho

Schwächen: Käfer, Unlicht, Geist

2	5	10	Standardattacken
Max. WP	1.131		☆ Psychoklinge (Psycho)
Größe	1,3 m		Konfusion (Psycho)
Gewicht	56,5 kg		Spezialattacken
Geschlecht	♂/♀		Psystrahl (4) (Psycho)
Kategorie	Psi		Spukball (3) (Geist)
Entwicklung	100		Zauberschein (3) (Fee)

SIMSALA Nr. 065

Simsalas Gehirn hört nicht auf zu wachsen, sodass sein Kopf zu schwer für seine Nackenmuskulatur wird. Dieses Pokémon hält seinen Kopf mit psychokinetischer Energie aufrecht.

Typ: Psycho
Schwächen: Käfer, Unlicht, Geist

2	5	10

Max. WP	1.813
Größe	1,5 m
Gewicht	48,0 kg
Geschlecht	♂/♀
Kategorie	Psi
Entwicklung	–

Standardattacken
☆ Psychoklinge: Psycho
Konfusion: Psycho
Spezialattacken
Psychokinese (2): Psycho
Spukball (3): Geist
Zauberschein (3): Fee

MACHOLLO Nr. 066

Machollos Muskeln sind etwas Besonderes. Sie schmerzen nie, egal wie sehr sie beansprucht werden. Dieses Pokémon hat genug Kraft, um 100 Erwachsene umherzuwerfen.

Typ: Kampf
Schwächen: Flug, Psycho, Fee

2	5	10

Max. WP	1.089
Größe	0,8 m
Gewicht	19,5 kg
Geschlecht	♂/♀
Kategorie	Kraftprotz
Entwicklung	25

Standardattacken
☆ Fußkick: Kampf
Karateschlag: Kampf
Spezialattacken
Durchbruch (3): Kampf
Fußtritt (4): Kampf
Kreuzhieb (3): Kampf

MASCHOCK Nr. 067

Maschocks starke Muskeln sind so hart wie Stahl. Dieses Pokémon hat so viel Kraft, dass es mit nur einem Finger einen Sumo-Ringer in der Luft halten kann.

Typ: Kampf
Schwächen: Flug, Psycho, Fee

2	5	10

Max. WP	1.760
Größe	1,5 m
Gewicht	70,5 kg
Geschlecht	♂/♀
Kategorie	Kraftprotz
Entwicklung	100

Standardattacken
☆ Fußkick: Kampf
Karateschlag: Kampf
Spezialattacken
Durchbruch (3): Kampf
Kreuzhieb (3): Kampf
Überroller (3): Kampf

MACHOMEI Nr. 068

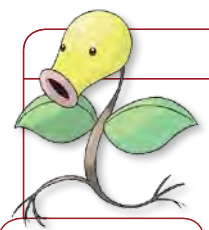
Machomei hat genug Kraft, um alles Mögliche zu stemmen. Bei Tätigkeiten, die Geschick und Sorgfalt erfordern, machen es ihm seine Arme jedoch nicht leicht.

Typ: Kampf
Schwächen: Flug, Psycho, Fee

2	5	10

Max. WP	2.594
Größe	1,6 m
Gewicht	130,0 kg
Geschlecht	♂/♀
Kategorie	Kraftprotz
Entwicklung	–

Standardattacken
☆ Karateschlag: Kampf
Patronenhieb: Stahl
Spezialattacken
Kreuzhieb (3): Kampf
Steinkante (1): Gestein
Überroller (3): Kampf



KNOFENSA Nr. 069

Knofensas elastischer Körper ermöglicht es ihm, jedem Angriff auszuweichen, so heftig dieser auch sein mag. Dieses Pokémon spuckt eine ätzende Flüssigkeit aus.

Typ: Pflanze, Gift
Schwächen: Feuer, Flug, Eis, Psycho

2	5	10

Max. WP	1.117
Größe	0,7 m
Gewicht	4,0 kg
Geschlecht	♂/♀
Kategorie	Blume
Entwicklung	25

Standardattacken
☆ Rankenhieb: Pflanze
Säure: Gift
Spezialattacken
Blattgeißel (1): Pflanze
Matschbombe (2): Gift
Wickel (5): Normal

ULTRIGARIA Nr. 070

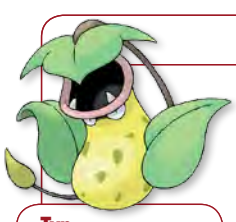
Ultrigaria hat einen Haken an seinem Hinterteil. Nachts hängt sich dieses Pokémon zum Schlafen an einen Ast. Es kann passieren, dass es auf dem Boden aufwacht.

Typ: Pflanze, Gift
Schwächen: Feuer, Flug, Eis, Psycho

2	5	10

Max. WP	1.723
Größe	1,0 m
Gewicht	6,4 kg
Geschlecht	♂/♀
Kategorie	Fliegentod
Entwicklung	100

Standardattacken
☆ Rasierblatt: Pflanze
Säure: Gift
Spezialattacken
Blattgeißel (1): Pflanze
Matschbombe (2): Gift
Samenbomben (3): Pflanze



SARZENIA Nr. 071

Aus Sarzenias Kopf ragt eine lange Ranke hervor, die es bewegt, als wäre sie ein kleines Lebewesen. Nähert sich ahnungslose Beute dieser Falle, verschlingt Sarzenia sie.

Typ: Pflanze, Gift
Schwächen: Feuer, Flug, Eis, Psycho

2	5	10

Max. WP	2.530
Größe	1,7 m
Gewicht	15,5 kg
Geschlecht	♂/♀
Kategorie	Fliegentod
Entwicklung	–

Standardattacken
☆ Rasierblatt: Pflanze
Säure: Gift
Spezialattacken
Laubklinge (2): Pflanze
Matschbombe (2): Gift
Solarstrahl (1): Pflanze

TENTACHA Nr. 072

Tentachas Körper setzt sich vor allem aus Wasser zusammen. Verlässt es das Meer, vertrocknet es. Wenn es austrocknet, sollte man es ins Wasser zurückbringen.

Typ: Wasser, Gift
Schwächen: Elektro, Boden, Psycho

2	5	10

Max. WP	905
Größe	0,9 m
Gewicht	45,5 kg
Geschlecht	♂/♀
Kategorie	Qualle
Entwicklung	50

Standardattacken
☆ Blubber: Wasser
Giftstachel: Gift
Spezialattacken
Aquawelle (4): Wasser
Blubbstrahl (4): Wasser
Wickel (5): Normal

TENTOXA Nr. 73

Tentoxa hat rote Kugeln auf seinem Kopf. Sie glühen auf, bevor sie seine Gegner mit Ultraschall erschüttern. Ein Ausbruch dieses Pokémon erzeugt starke Wellen.

Typ
Wasser | Gift

Schwächen
Elektro | Boden | Psycho

2	5	10

Max. WP	2.220
Größe	1,6 m
Gewicht	55 kg
Geschlecht	♂/♀
Kategorie	Qualle
Entwicklung	–

Standardattacken
☆Gifthieb: Gift
Säure: Gift

Spezialattacken
Blizzard (1): Eis
Hydropumpe (1): Wasser
Schlammwoge (1): Gift

KLEINSTEIN Nr. 74

Je länger ein Kleinstein lebt, desto mehr wird seine raue Oberfläche abgeschliffen, sodass es runder wird. Das Herz dieses Pokémon bleibt aber für immer versteinert.

Typ
Wasser | Boden

Schwächen
Pflanze | Wasser | Kampf | Boden | Eis | Stahl

2	5	10

Max. WP	849
Größe	0,4 m
Gewicht	20 kg
Geschlecht	♂/♀
Kategorie	Gestein
Entwicklung	25

Standardattacken
☆Steinwurf: Gestein
Tackle: Normal

Spezialattacken
Felsgrab (4): Gestein
Schaufler (3): Boden
Steinhagel (3): Gestein

GEOROK Nr. 75

Georok wächst, indem es sich von Steinen ernährt. Am liebsten mag es Steine, die mit Moos überzogen sind. Dieses Pokémon frisst täglich eine riesige Menge Steine.

Typ
Gestein | Boden

Schwächen
Pflanze | Wasser | Kampf | Boden | Eis | Stahl

2	5	10

Max. WP	1.433
Größe	1 m
Gewicht	105 kg
Geschlecht	♂/♀
Kategorie	Gestein
Entwicklung	100

Standardattacken
☆Lehmschuss: Boden
Steinwurf: Gestein

Spezialattacken
Schaufler (3): Boden
Steinhagel (3): Gestein
Steinkante (1): Gestein

GEOWAZ Nr. 76

Geowaz lebt in den Bergen. Gibt es ein starkes Erdbeben, rollt dieses Pokémon so lange den Berg hinunter, bis es schließlich unten angekommen ist.

Typ
Gestein | Boden

Schwächen
Pflanze | Wasser | Kampf | Boden | Eis | Stahl

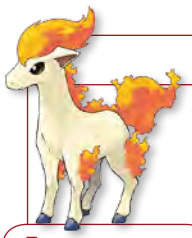
2	5	10

Max. WP	2.303
Größe	1,4 m
Gewicht	300 kg
Geschlecht	♂/♀
Kategorie	Urgestein
Entwicklung	–

Standardattacken
☆Lehmschuss: Boden
Steinwurf: Gestein

Spezialattacken
Antik-Kraft (4): Gestein
Erdbeben (1): Boden
Steinkante (1): Gestein

PONITA Nr. 77



Nach seiner Geburt ist Ponita so schwach, dass es kaum von alleine aufstehen kann. Es wird schnell dadurch stärker, dass es sich immer wieder aufrappeln muss.

Typ
Feuer

Schwächen
Boden | Wasser | Gestein

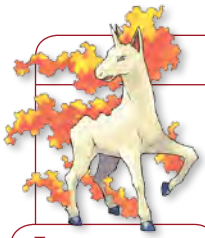
2	5	10

Max. WP	1.516
Größe	1 m
Gewicht	30 kg
Geschlecht	♂/♀
Kategorie	Feuerpferd
Entwicklung	50

Standardattacken
☆Glut: Feuer
Tackle: Normal

Spezialattacken
Feuersturm (1): Feuer
Flammenrad (4): Feuer
Nitroladung (4): Feuer

GALLOPA Nr. 78



Man kann Gallopa dabei beobachten, wie es lässig über Felder und Wiesen galoppiert. Wenn dieses Pokémon jedoch Ernst macht, erreicht es bis zu 240 km/h.

Typ
Feuer

Schwächen
Boden | Wasser | Gestein

2	5	10

Max. WP	2.199
Größe	1,7 m
Gewicht	95 kg
Geschlecht	♂/♀
Kategorie	Feuerpferd
Entwicklung	–

Standardattacken
☆Glut: Feuer
Fußkick: Kampf

Spezialattacken
Feuersturm (1): Feuer
Hitzewelle (1): Feuer
Schlagbohrer (3): Boden

FLEGMON Nr. 79

Flegmon benutzt seinen Schweif, um Beute zu fangen, indem es ihn an einem Flussufer ins Wasser taucht. Dieses Pokémon vergisst häufig, was es gerade tun wollte.

Typ
Wasser | Psycho

Schwächen
Käfer | Unlicht | Elektro | Geist | Pflanze

2	5	10

Max. WP	1.218
Größe	1,2 m
Gewicht	36 kg
Geschlecht	♂/♀
Kategorie	Schnarcher
Entwicklung	50

Standardattacken
☆Aquaknarre: Wasser
Konfusion: Psycho

Spezialattacken
Aquawelle (4): Wasser
Psychokinese (2): Psycho
Psychoschock (3): Psycho

LAHMUS Nr. 80

An Lahmus' Rute hat sich ein Muschas festgebissen. Es kann ihn nicht mehr zum Angeln benutzen und ist gezwungen, umherzuschwimmen und Beute zu suchen.

Typ
Wasser | Psycho

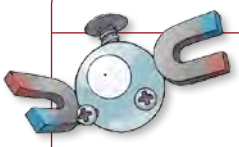
Schwächen
Käfer | Unlicht | Elektro | Geist | Pflanze

2	5	10

Max. WP	2.597
Größe	1,6 m
Gewicht	78,5 kg
Geschlecht	♂/♀
Kategorie	Symbiose
Entwicklung	–

Standardattacken
☆Aquaknarre: Wasser
Konfusion: Psycho

Spezialattacken
Aquawelle (4): Wasser
Eisstrahl (2): Eis
Psychokinese (2): Psycho



MAGNETILO Nr. 81

Magnetilo ernährt sich von Elektrizität aus Stromleitungen. Wenn es in deinem Haus zu einem Stromausfall kommt, solltest du die Sicherungen überprüfen.

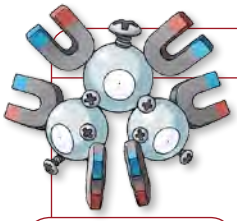
Typ
Elektro | Stahl

Schwächen
Boden | Feuer | Kampf

2	5	10
Max. WP	890	
Größe	0,3 m	
Gewicht	6 kg	
Geschlecht	♂/♀	
Kategorie	Magnet	
Entwicklung	50	

Standardattacken
☆Funkensprung (Elektro)
Donnerschock (Elektro)

Spezialattacken
Donnerblitz (2) (Elektro)
Ladungsstoß (3) (Elektro)
Magnetbombe (4) (Kampf)



MAGNETON Nr. 82

Magneton erzeugt ein sehr starkes Magnetfeld, das Maschinen zerstören kann. Man hört in großen Städten oft Sirenen, die vor Scharen dieser Pokémon warnen.

Typ
Elektro | Stahl

Schwächen
Boden | Feuer | Kampf

2	5	10
Max. WP	1.879	
Größe	1 m	
Gewicht	60 kg	
Geschlecht	♂/♀	
Kategorie	Magnet	
Entwicklung	–	

Standardattacken
☆Funkensprung (Elektro)
Donnerschock (Elektro)

Spezialattacken
Ladungsstoß (3) (Elektro)
Lichtkanone (3) (Stahl)
Magnetbombe (4) (Stahl)

ASIEN

PORENTA Nr. 83

Porenta trifft man immer mit einer Lauchstange an. Es gibt gute und schlechte Stangen. Dieses Pokémon kämpft mithilfe seiner Stange gegen seine Gegner.

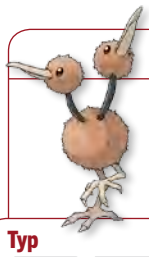
Typ
Normal | Flug

Schwächen
Elektro | Eis | Gestein

2	5	10
Max. WP	1.263	
Größe	0,8 m	
Gewicht	15 kg	
Geschlecht	♂/♀	
Kategorie	Wildente	
Entwicklung	–	

Standardattacken
☆Zornklinge (Käfer)
Zerschneider (Normal)

Spezialattacken
Aero-Ass (4) (Flug)
Laubklinge (2) (Pflanze)
Windschnitt (5) (Flug)



DODU Nr. 84

Dodu hat zwei Köpfe, die nie zur selben Zeit, sondern abwechselnd schlafen. Während ein Kopf schläft, hält der andere Ausschau nach Feinden.

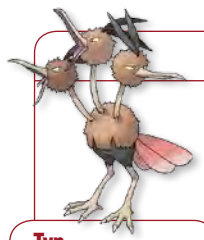
Typ
Normal | Flug

Schwächen
Elektro | Eis | Gestein

2	5	10
Max. WP	855	
Größe	1,4 m	
Gewicht	39,2 kg	
Geschlecht	♂/♀	
Kategorie	Duovogel	
Entwicklung	50	

Standardattacken
☆Schnabel (Flug)
Ruckzuckhieb (Normal)

Spezialattacken
Aero-Ass (4) (Flug)
Bohrschnabel (3) (Flug)
Sternschauer (4) (Normal)



DODRI Nr. 85

Dodris drei Köpfe blicken in drei verschiedene Richtungen. Du solltest dich diesem Pokémon nicht nähern, wenn es misstrauisch ist. Es könnte nach dir hacken.

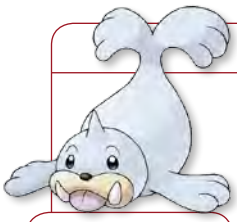
Typ
Normal | Flug

Schwächen
Elektro | Eis | Gestein

2	5	10
Max. WP	1.836	
Größe	1,8 m	
Gewicht	85,2 kg	
Geschlecht	♂/♀	
Kategorie	Trivogel	
Entwicklung	–	

Standardattacken
☆Finte (Unlicht)
Stahlflügel (Stahl)

Spezialattacken
Aero-Ass (4) (Flug)
Bohrschnabel (3) (Flug)
Windschnitt (5) (Flug)



JUROB Nr. 86

Jurob jagt unter der Oberfläche des Eismeeres nach Beute. Zum Luftholen schlägt es mit dem vorstehenden Teil seines Kopfes ein Loch ins Eis.

Typ
Wasser

Schwächen
Elektro | Pflanze

2	5	10
Max. WP	1.107	
Größe	1,1 m	
Gewicht	90 kg	
Geschlecht	♂/♀	
Kategorie	Seehund	
Entwicklung	50	

Standardattacken
☆Aquaknarre (Wasser)
Eissplitter (Eis)

Spezialattacken
Eissturm (5) (Eis)
Nassschweif (2) (Wasser)
Wasserdüse (5) (Wasser)

JUGONG Nr. 87

Jugong liebt es, auf Eisschollen ein Nickerchen zu machen. Ein Seemann, der es einmal schlafend auf einem Eisberg sah, hielt es für eine Meerjungfrau.

Typ
Wasser | Eis

Schwächen
Elektro | Kampf | Pflanze | Gestein

2	5	10
Max. WP	2.145	
Größe	1,7 m	
Gewicht	120 kg	
Geschlecht	♂/♀	
Kategorie	Seehund	
Entwicklung	–	

Standardattacken
☆Eisesodem (Eis)
Eissplitter (Eis)

Spezialattacken
Blizzard (1) (Eis)
Eissturm (5) (Eis)
Wasserdüse (5) (Wasser)

SLEIMA Nr. 88

Sleimas glitschiger, gummiartiger Körper passt durch jede noch so kleine Öffnung. Dieses Pokémon steigt in die Kanalisation hinab, um fauliges Abwasser zu trinken.

Typ
Gift

Schwächen
Boden | Psycho

2	5	10
Max. WP	1.284	
Größe	0,9 m	
Gewicht	30 kg	
Geschlecht	♂/♀	
Kategorie	Schlamm	
Entwicklung	50	

Standardattacken
☆Säure (Gift)
Lehmschelle (Boden)

Spezialattacken
Matschbombe (2) (Gift)
Schlammbad (4) (Gift)
Schlammbombe (4) (Boden)

SLEIMOK Nr. 89

Sleimok scheidet eine widerlich stinkende Substanz aus. Ein einziger Tropfen dieser Substanz reicht aus, um ein Gewässer zu verseuchen.

Typ: Gift
Schwächen: Boden, Psycho

2	5	10	Standardattacken
Max. WP	2.602		☆Gifthieb: Gift
Größe	1,2 m		Säure: Gift
Gewicht	30 kg		Spezialattacken
Geschlecht	♂/♀		Finsteraura (4): Unlicht
Kategorie	Schlamm		Matschbombe (2): Gift
Entwicklung	–		Schlammwoge (1): Gift

MUSCHAS Nr. 90

Nachts benutzt dieses Pokémon seine Zunge, um ein Loch in den Meeresboden zu graben, in dem es dann schläft. Es schließt die Schale, aber die Zunge hängt heraus.

Typ: Wasser
Schwächen: Pflanze, Elektro

2	5	10	Standardattacken
Max. WP	822		☆Tackle: Normal
Größe	0,3 m		Eissplitter: Eis
Gewicht	4 kg		Spezialattacken
Geschlecht	♂/♀		Aquawelle (4): Wasser
Kategorie	Muschel		Blubbstrahl (4): Wasser
Entwicklung	50		Eissturm 5): Eis

AUSTOS Nr. 91

Austos kann im Meerwasser schwimmen, indem es Wasser schluckt und wieder herausspritzt. Dieses Pokémon verteidigt sich, indem es spitze Stacheln verschießt.

Typ: Wasser, Eis
Schwächen: Elektro, Kampf, Pflanze, Gestein

2	5	10	Standardattacken
Max. WP	2.052		☆Eisesodem: Eis
Größe	1,5 m		Eissplitter: Eis
Gewicht	132,5 kg		Spezialattacken
Geschlecht	♂/♀		Blizzard (1): Eis
Kategorie	Muschel		Eissturm (5): Eis
Entwicklung	–		Hydropumpe 1): Wasser

NEBULAK Nr. 92

Wenn es starkem Wind ausgesetzt wird, kann es davongeweht werden. Scharen dieser Pokémon sammeln sich, um sich vor dem gefährlichen Wind zu schützen.

Typ: Geist, Gift
Schwächen: Unlicht, Geist, Psycho

2	5	10	Standardattacken
Max. WP	804		☆Schlecker: Geist
Größe	1,3 m		Tiefschlag: Unlicht
Gewicht	0,1 kg		Spezialattacken
Geschlecht	♂/♀		Finsteraura (4): Unlicht
Kategorie	Gas		Matschbombe (2): Gift
Entwicklung	25		Spukball (3): Geist

ALPOLLO Nr. 93

Alpollo ist ein gefährliches Pokémon. Wenn es dich zu sich lockt, darfst du ihm keinesfalls zu nahe kommen. Dieses Pokémon wird versuchen, dein Leben zu stehlen.

Typ: Geist, Gift
Schwächen: Unlicht, Geist, Psycho

2	5	10	Standardattacken
Max. WP	1.380		☆Dunkelklaue: Geist
Größe	1,6 m		Schlecker: Geist
Gewicht	0,1 kg		Spezialattacken
Geschlecht	♂/♀		Finsteraura (4): Unlicht
Kategorie	Gas		Matschbombe (2): Gift
Entwicklung	100		Spukball (3): Geist

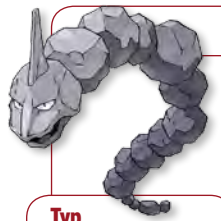
GENGAR Nr. 94

Nachts kann es passieren, dass dich dein Schatten plötzlich überholt. Es ist ein Gengar, das an dir vorbeiläuft und sich als dein Schatten ausgibt.

Typ: Geist, Gift
Schwächen: Unlicht, Geist, Psycho

2	5	10	Standardattacken
Max. WP	2.078		☆Dunkelklaue: Geist
Größe	1,5 m		Tiefschlag: Unlicht
Gewicht	40,5 kg		Spezialattacken
Geschlecht	♂/♀		Finsteraura (4): Unlicht
Kategorie	Schatten		Schlammwoge (1): Gift
Entwicklung	–		Spukball (3): Geist

ONIX Nr. 95



Onix hat einen Magnet in seinem Gehirn. Er dient ihm als Kompass, sodass es beim Graben von Tunneln nicht die Orientierung verliert.

Typ: Gestein, Boden
Schwächen: Pflanze, Wasser, Kampf, Boden, Eis, Stahl

2	5	10	Standardattacken
Max. WP	857		☆Steinwurf: Gestein
Größe	8,8 m		Tackle: Normal
Gewicht	210 kg		Spezialattacken
Geschlecht	♂/♀		Eisenschädel (3): Stahl
Kategorie	Felsnatter		Steinhagel (3): Gestein
Entwicklung	–		Steinkante (1): Gestein

TRAUMATO Nr. 96

Wenn dir im Schlaf die Nase juckt, ist das ein sicheres Zeichen dafür, dass eines dieser Pokémon auf deinem Kissen sitzt, um deinen Traum zu verspeisen.

Typ: Psycho
Schwächen: Käfer, Unlicht, Geist

2	5	10	Standardattacken
Max. WP	1.075		☆Pfund: Normal
Größe	1 m		Konfusion: Psycho
Gewicht	32,4 kg		Spezialattacken
Geschlecht	♂/♀		Psychokinese (2): Psycho
Kategorie	Hypnose		Psychoschock (3): Psycho
Entwicklung	50		Psystrahl (4): Psycho

HYPNO Nr. 97

Hypno hält ein Pendel in der Hand. Das Schwingen des Pendels versetzt seine Feinde in eine tiefe Hypnose. Während es auf Beutejagd ist, poliert es sein Pendel.

Typ: Psycho
Schwächen: Käfer, Unlicht, Geist

2	5	10	
Max. WP	2.184		**Standardattacken**
Größe	1,6 m		☆Zen-Kopfstoß (Psycho)
Gewicht	75,6 kg		Konfusion (Psycho)
Geschlecht	♂/♀		**Spezialattacken**
Kategorie	Hypnose		Psychokinese (2) (Psycho)
Entwicklung	–		Psychoschock (3) (Psycho)
			Spukball (3) (Geist)

KRABBY Nr. 98

Krabby lebt an Stränden, in Löchern im Sand. An Sandstränden, an denen es wenig Nahrung findet, sieht man es mit Artgenossen um sein Revier streiten.

Typ: Wasser
Schwächen: Elektro, Pflanze

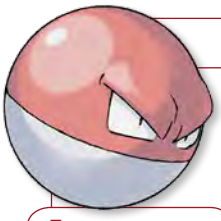
2	5	10	
Max. WP	792		**Standardattacken**
Größe	0,4 m		☆Blubber (Wasser)
Gewicht	6,5 kg		Lehmschuss (Boden)
Geschlecht	♂/♀		**Spezialattacken**
Kategorie	Krabbe		Aquawelle (4) (Wasser)
Entwicklung	50		Blubbstrahl (4) (Wasser)
			Klammer (5) (Normal)

KINGLER Nr. 99

Kingler hat eine riesige Schere. Es winkt damit, um mit anderen zu kommunizieren. Da seine Schere aber so schwer ist, wird dieses Pokémon schnell müde.

Typ: Wasser
Schwächen: Elektro, Pflanze

2	5	10	
Max. WP	1.823		**Standardattacken**
Größe	1,3 m		☆Lehmschuss (Boden)
Gewicht	60 kg		Metallklaue (Stahl)
Geschlecht	♂/♀		**Spezialattacken**
Kategorie	Kneifer		Aquawelle (4) (Wasser)
Entwicklung	–		Klammer (5) (Normal)
			Kreuzschere (3) (Käfer)



VOLTOBAL Nr. 100

Voltobal wurde zuerst bei einer Firma beobachtet, die Pokébälle herstellt. Der Zusammenhang zwischen dieser Beobachtung und seinem Aussehen ist noch ungeklärt.

Typ: Elektro
Schwächen: Boden

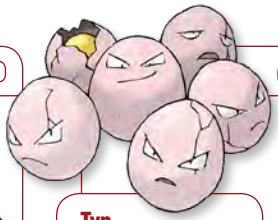
2	5	10	
Max. WP	839		**Standardattacken**
Größe	0,5 m		☆Funkensprung (Elektro)
Gewicht	10,4 kg		Tackle (Normal)
Geschlecht	unbekannt		**Spezialattacken**
Kategorie	Ball		Ampelleuchte (3) (Käfer)
Entwicklung	50		Donnerblitz (2) (Elektro)
			Ladungsstoß (3) (Elektro)

LEKTROBAL Nr. 101

Lektrobal ernährt sich von Elektrizität aus der Atmosphäre. An Tagen, an denen es blitzt, explodiert dieses Pokémon dauernd, da es zu viel Elektrizität absorbiert.

Typ: Elektro
Schwächen: Boden

2	5	10	
Max. WP	1.646		**Standardattacken**
Größe	1,2 m		☆Funkensprung (Elektro)
Gewicht	66,6 kg		Tackle (Normal)
Geschlecht	unbekannt		**Spezialattacken**
Kategorie	Ball		Donnerblitz (2) (Elektro)
Entwicklung	–		Hyperstrahl (1) (Normal)
			Ladungsstoß (3) (Elektro)

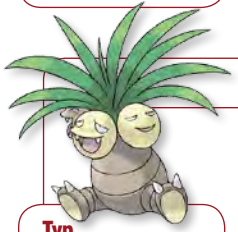


OWEI Nr. 102

Dieses Pokémon besteht aus sechs Eiern, die ein engmaschiges Netz bilden. Wenn die Eier Risse bekommen, steht Owei kurz vor seiner Entwicklung.

Typ: Planze, Psycho
Schwächen: Käfer, Unlicht, Feuer, Flug, Geist, Eis, Gift

2	5	10	
Max. WP	1.099		**Standardattacken**
Größe	0,4 m		☆Konfusion (Psycho)
Gewicht	2,5 kg		**Spezialattacken**
Geschlecht	♂/♀		Antik-Kraft (4) (Gestein)
Kategorie	Ei		Psychokinese (2) (Psycho)
Entwicklung	50		Samenbomben (3) (Pflanze)



KOKOWEI Nr. 103

Kokowei stammt ursprünglich aus den Tropen. Seine Köpfe wachsen stetig. Wenn seine Köpfe abfallen, bilden sie zusammen ein Owei.

Typ: Planze, Psycho
Schwächen: Käfer, Unlicht, Feuer, Flug, Geist, Eis, Gift

2	5	10	
Max. WP	2.955		**Standardattacken**
Größe	2,0 m		☆Zen-Kopfstoß (Psycho)
Gewicht	120 kg		Konfusion (Psycho)
Geschlecht	♂/♀		**Spezialattacken**
Kategorie	Palmfrucht		Psychokinese (2) (Psycho)
Entwicklung	–		Samenbomben (3) (Pflanze)
			Solarstrahl (1) (Pflanze)

TRAGOSSO Nr. 104

Es sehnt sich nach seiner Mutter. Wenn es das Ebenbild seiner Mutter sieht, muss es weinen. Die Flecken auf dem Totenkopf stammen von vergossenen Tränen.

Typ: Boden
Schwächen: Pflanze, Eis, Wasser

2	5	10	
Max. WP	1.006		**Standardattacken**
Größe	0,4 m		☆Lehmschelle (Boden)
Gewicht	6,5 kg		Zertrümmerer (Kampf)
Geschlecht	♂/♀		**Spezialattacken**
Kategorie	Einsam		Dampfwalze (4) (Boden)
Entwicklung	50		Knochenkeule (4) (Boden)
			Schaufler (3) (Boden)

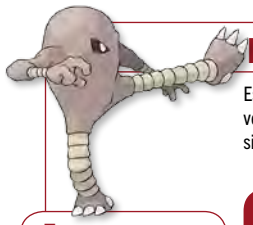
KNOGGA Nr. 105

Knogga ist eine entwickelte Form von Tragosso, die den Verlust der Mutter überwunden hat. Die abgehärtete Seele dieses Pokémon ist nur schwer zu brechen.

Typ
Boden

Schwächen
Pflanze, Eis, Wasser

Max. WP	1.656	**Standardattacken**	
Größe	1 m	☆Lehmschelle	Boden
Gewicht	45 kg	Zertrümmerer	Kampf
Geschlecht	♂/♀	**Spezialattacken**	
Kategorie	Knochenfan	Erdbeben (1)	Boden
Entwicklung	–	Knochenkeule (4)	Boden
		Zertrümmerer (3)	Boden



KICKLEE Nr. 106

Es kann seine Beine ausfahren und einziehen. Gegner verblüfft es mit starken Tritten. Nach einem Kampf massiert es seine Beine, um Erschöpfung vorzubeugen.

Typ
Kampf

Schwächen
Flug, Psycho, Fee

Max. WP	1.492	**Standardattacken**	
Größe	1,5 m	☆Zertrümmerer	Kampf
Gewicht	49,8 kg	Fußkick	Kampf
Geschlecht	♂	**Spezialattacken**	
Kategorie	Kicker	Fußtritt (4)	Kampf
Entwicklung	–	Stampfer (4)	Normal
		Steinkante (1)	Gestein

NOCKCHAN Nr. 107

Nockchan besitzt das Herz eines Boxers, der sich auf eine Weltmeisterschaft vorbereitet. Dieses Pokémon hat einen unbeugsamen Willen und gibt niemals auf.

Typ
Kampf

Schwächen
Flug, Psycho, Fee

Max. WP	1.516	**Standardattacken**	
Größe	1,4 m	☆Zertrümmerer	Kampf
Gewicht	50,2 kg	Patronenhieb	Stahl
Geschlecht	♂	**Spezialattacken**	
Kategorie	Puncher	Donnerschlag (3)	Elektro
Entwicklung	–	Eishieb (3)	Eis
		Feuerschlag (3)	Feuer

SCHLURP Nr. 108

Wenn Schlurp etwas Neues entdeckt, leckt es daran. Es merkt sich Gegenstände anhand der Struktur und des Geschmacks. Saure Sachen schrecken es eher ab.

Typ
Normal

Schwächen
Kampf

Max. WP	1.626	**Standardattacken**	
Größe	1,2 m	☆Zen-Kopfstoß	Psycho
Gewicht	65,5 kg	Schlecker	Geist
Geschlecht	♂/♀	**Spezialattacken**	
Kategorie	Schlecker	Blattgeißel (1)	Pflanze
Entwicklung	–	Hyperstrahl (1)	Normal
		Stampfer (4)	Normal

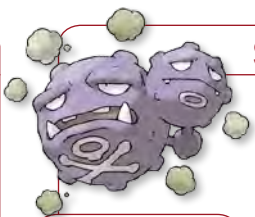
SMOGON Nr. 109

Wenn Smogon sich aufregt, lässt es das giftige Gas in seinem Inneren entweichen. Wenn es sich zu sehr aufbläht, explodiert dieses Pokémon.

Typ
Gift

Schwächen
Psycho

Max. WP	1.151	**Standardattacken**	
Größe	0,6 m	☆Säure	Gift
Gewicht	1 kg	Tackle	Normal
Geschlecht	♂/♀	**Spezialattacken**	
Kategorie	Gitfwolke	Finsteraura (4)	Unlicht
Entwicklung	50	Matschbombe (2)	Gift
		Schlammbad (4)	Gift



SMOGMOG Nr. 110

Smogmog liebt die Gase verrottender, fauler Küchenabfälle. Dieses Pokémon sucht sich ein vernachlässigtes, schmutziges Gebäude und richtet sich dort häuslich ein.

Typ
Gift

Schwächen
Psycho

Max. WP	2.250	**Standardattacken**	
Größe	1,2 m	☆Säure	Gift
Gewicht	9,5 kg	Tackle	Normal
Geschlecht	♂/♀	**Spezialattacken**	
Kategorie	Gitfwolke	Finsteraura (4)	Unlicht
Entwicklung	–	Matschbombe (2)	Gift
		Spukball (3)	Geist

RIHORN Nr. 111

Rihorn läuft immer geradeaus und zerstampft alles, was ihm in die Quere kommt. Es macht ihm auch nichts aus, wenn es mit dem Kopf gegen einen Stahlklotz rennt.

Typ
Gestein, Boden

Schwächen
Pflanze, Wasser, Kampf, Boden, Eis, Stahl

Max. WP	1.182	**Standardattacken**	
Größe	1 m	☆Lehmschelle	Boden
Gewicht	115 kg	Zertrümmerer	Kampf
Geschlecht	♂/♀	**Spezialattacken**	
Kategorie	Stachler	Dampfwalze (4)	Boden
Entwicklung	50	Hornattacke (4)	Normal
		Stampfer (4)	Normal

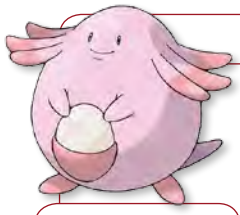
RIZEROS Nr. 112

Ein einziger Hieb mit seinem Schweif kann ein Haus zum Einsturz bringen. Die Haut dieses Pokémon ist so hart, dass nicht einmal Kanonenkugeln Kratzer hinterlassen.

Typ
Gestein, Boden

Schwächen
Pflanze, Wasser, Kampf, Boden, Eis, Stahl

Max. WP	2.243	**Standardattacken**	
Größe	1,9 m	☆Lehmschelle	Boden
Gewicht	120 kg	Zertrümmerer	Kampf
Geschlecht	♂/♀	**Spezialattacken**	
Kategorie	Bohrer	Erdbeben (1)	Boden
Entwicklung	–	Steinkante (1)	Gestein
		Vielender (1)	Käfer

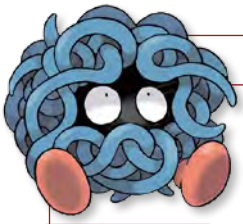


CHANEIRA Nr. 113

Chaneira legt täglich ausgesprochen nahrhafte Eier. Sie sind so köstlich, dass sie sogar von Menschen verspeist werden, die gar keinen Appetit haben.

Typ: Normal
Schwächen: Kampf

Max. WP	675	☆Pfund	Normal
Größe	1,1 m	Zen-Kopfstoß	Psycho
Gewicht	34,6 kg	**Spezialattacken**	
Geschlecht	♀	Psychokinese (2)	Psycho
Kategorie	Ei	Psystrahl (4)	Psycho
Entwicklung	–	Zauberschein (3)	Fee



TANGELA Nr. 114

Wenn man Tangelas Ranken berührt, fallen diese sofort ab. Das tut ihm aber nicht weh. Verliert es Ranken, werden diese am nächsten Tag durch neue ersetzt.

Typ: Pflanze
Schwächen: Käfer, Feuer, Flug, Eis, Gift

Max. WP	1.739	☆Rankenhieb	Pflanze
Größe	1 m		
Gewicht	35 kg	**Spezialattacken**	
Geschlecht	♂/♀	Blattgeißel (1)	Pflanze
Kategorie	Ranke	Matschbombe (2)	Gift
Entwicklung	–	Solarstrahl (1)	Pflanze

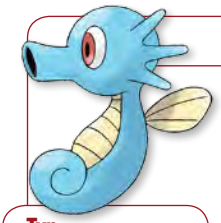
AUSTRALIEN

KANGAMA Nr. 115

Wenn du auf ein junges, spielendes Kangama stößt, solltest du es nicht stören. Die Mutter dieses Baby-Pokémon ist bestimmt in Reichweite und wird dann wütend.

Typ: Normal
Schwächen: Kampf

Max. WP	2.043	☆Lehmschelle	Boden
Größe	2,2 m	Fußkick	Kampf
Gewicht	80 kg	**Spezialattacken**	
Geschlecht	♀	Durchbruch (3)	Kampf
Kategorie	Muttertier	Erdbeben (1)	Boden
Entwicklung	–	Stampfer (4)	Normal



SEEPER Nr. 116

Seeper ernährt sich von kleinen Insekten und dem Moos auf Steinen. Bei unruhiger See verankert sich dieses Pokémon mit seinem Schweif an Steinen oder Korallen.

Typ: Wasser
Schwächen: Elektro, Pflanze

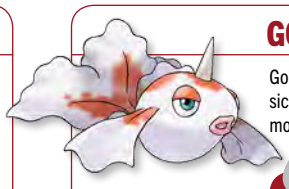
Max. WP	794	☆Aquaknarre	Wasser
Größe	0,4 m	Blubber	Wasser
Gewicht	8,0 kg	**Spezialattacken**	
Geschlecht	♂/♀	Blubbstrahl (4)	Wasser
Kategorie	Drache	Drachenpuls (2)	Drache
Entwicklung	50	Lichtkanone (3)	Stahl

SEEMON Nr. 117

Von Zeit zu Zeit werden Menschen durch die Widerhaken dieses Pokémon verletzt, wenn sie versuchen, Korallen zu ernten und es dabei nicht bemerken.

Typ: Wasser
Schwächen: Elektro, Pflanze

Max. WP	1.713	☆Aquaknarre	Wasser
Größe	1,2 m	Feuerodem	Feuer
Gewicht	25 kg	**Spezialattacken**	
Geschlecht	♂/♀	Blizzard (1)	Eis
Kategorie	Drache	Drachenpuls (2)	Drache
Entwicklung	–	Hydropumpe (1)	Wasser

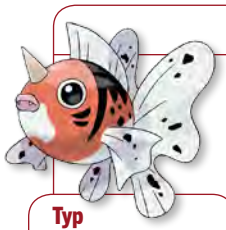


GOLDINI Nr. 118

Goldini ist ein wunderschönes Pokémon, dessen Flossen sich im Wasser wiegen. Aber man muss auf dieses Pokémon achtgeben. Es könnte einen heftig rammen.

Typ: Wasser
Schwächen: Elektro, Pflanze

Max. WP	965	☆Lehmschuss	Boden
Größe	0,6 m	Schnabel	Flug
Gewicht	15 kg	**Spezialattacken**	
Geschlecht	♂/♀	Aquawelle (4)	Wasser
Kategorie	Goldfisch	Hornattacke (4)	Normal
Entwicklung	50	Nassschweif (2)	Wasser

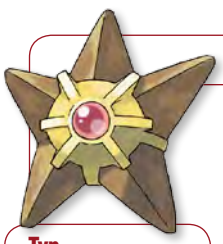


GOLKING Nr. 119

Im Herbst kann man männliche Golking dabei beobachten, wie sie Balztänze in Flussbetten aufführen, um die weiblichen Exemplare zu beeindrucken.

Typ: Wasser
Schwächen: Elektro, Pflanze

Max. WP	2.043	☆Gifthieb	Gift
Größe	1,3 m	Schnabel	Flug
Gewicht	39 kg	**Spezialattacken**	
Geschlecht	♂/♀	Eissturm (5)	Eis
Kategorie	Goldfisch	Schlagbohrer (3)	Boden
Entwicklung	–	Vielender (1)	Käfer



STERNDU Nr. 120

In Sterndus Körpermitte befindet sich ein hellrot leuchtendes Organ. Wenn du im Spätsommer an einen Strand gehst, sehen die leuchtenden Organe wie Sterne aus.

Typ: Wasser
Schwächen: Elektro, Pflanze

Max. WP	937	☆Aquaknarre	Wasser
Größe	0,8 m	Ruckzuckhieb	Normal
Gewicht	34,5 kg	**Spezialattacken**	
Geschlecht	unbekannt	Blubbstrahl (4)	Wasser
Kategorie	Sternform	Juwelenkraft (3)	Gestein
Entwicklung	50	Sternschauer (4)	Normal

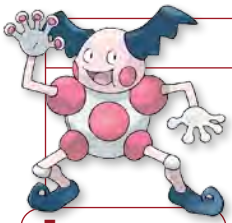
STARMIE Nr. 121

Starmies Mittelteil, sein Kern, leuchtet in sieben Farben. Aufgrund dieser Eigenschaft wird es auch „Juwel des Meeres“ genannt.

Typ: Wasser, Psycho
Schwächen: Käfer, Unlicht, Elektro, Geist, Pflanze

2	5	10	Standardattacken
Max. WP	2.182		☆ Aquaknarre (Wasser)
Größe	1,1 m		Ruckzuckhieb (Normal)
Gewicht	80 kg		Spezialattacken
Geschlecht	unbekannt		Hydropumpe (1) (Wasser)
Kategorie	Mysteriös		Juwelenkraft (3) (Gestein)
Entwicklung	–		Psystrahl (4) (Psycho)

EUROPA

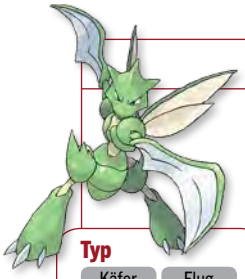


PANTIMOS Nr. 122

Pantimos ist ein Meister der Pantomime. Seine Gesten und Bewegungen lassen den Zuschauer glauben, dass etwas Unsichtbares tatsächlich existiert.

Typ: Fee, Psycho
Schwächen: Geist, Stahl, Gift

2	5	10	Standardattacken
Max. WP	1.494		☆ Zen-Kopfstoß (Psycho)
Größe	1,3 m		Konfusion (Psycho)
Gewicht	54,5 kg		Spezialattacken
Geschlecht	♂/♀		Psychokinese (2) (Psycho)
Kategorie	Sperre		Psystrahl (4) (Psycho)
Entwicklung	–		Spukball (3) (Geist)



SICHLOR Nr. 123

Durch seine hohe Geschwindigkeit werden die beiden Sensen an seinen Unterarmen effektiver. Dieses Pokémon kann mit seinen Sensen Baumstämme zerteilen.

Typ: Käfer, Flug
Schwächen: Gestein, Elektro, Feuer, Flug, Eis

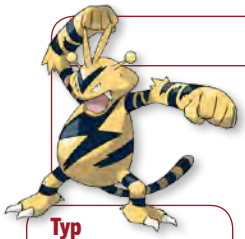
2	5	10	Standardattacken
Max. WP	2.073		☆ Stahlflügel (Stahl)
Größe	1,5 m		Zornklinge (Käfer)
Gewicht	56 kg		Spezialattacken
Geschlecht	♂/♀		Käfergebrumm (2) (Käfer)
Kategorie	Mantis		Kreuzschere (3) (Käfer)
Entwicklung	–		Nachthieb (4) (Unlicht)

ROSSANA Nr. 124

Es wiegt und schwingt seine Hüften, als würde es tanzen. Seine Bewegungen wirken so anziehend auf Menschen, dass diese beginnen, mit den Hüften zu schwingen.

Typ: Eis, Psycho
Schwächen: Käfer, Unlicht, Feuer, Geist, Gestein, Stahl

2	5	10	Standardattacken
Max. WP	1.716		☆ Eisesodem (Eis)
Größe	1,4 m		Pfund (Normal)
Gewicht	40,6 kg		Spezialattacken
Geschlecht	♀		Diebeskuss (5) (Fee)
Kategorie	Humanotyp		Eishieb (3) (Eis)
Entwicklung	–		Psychoschock (3) (Psycho)



ELEKTEK Nr. 125

Bei Gewitter entbrennt unter Elektek ein Wettstreit um Orte, an denen ein Blitzeinschlag wahrscheinlich ist. Ortschaften benutzen es anstelle von Blitzableitern.

Typ: Elektro
Schwächen: Boden

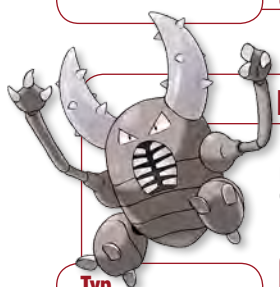
2	5	10	Standardattacken
Max. WP	2.119		☆ Donnerschock (Elektro)
Größe	1,1 m		Fußkick (Kampf)
Gewicht	30 kg		Spezialattacken
Geschlecht	♂/♀		Donner (3) (Elektro)
Kategorie	Elektro		Donnerblitz (3) (Elektro)
Entwicklung	–		Donnerschlag (3) (Elektro)

MAGMAR Nr. 126

Im Kampf stößt Magmar heiße Flammen aus, um seinen Gegner einzuschüchtern. Diese Feuersalven erzeugen Hitzewellen, die die Umgebung in Brand setzen.

Typ: Feuer
Schwächen: Boden, Gestein, Wasser

2	5	10	Standardattacken
Max. WP	2.265		☆ Glut (Feuer)
Größe	1,3 m		Karateschlag (Kampf)
Gewicht	44,5 kg		Spezialattacken
Geschlecht	♂/♀		Feuerschlag (3) (Feuer)
Kategorie	Brenner		Feuersturm (1) (Feuer)
Entwicklung	–		Flammenwurf (2) (Feuer)



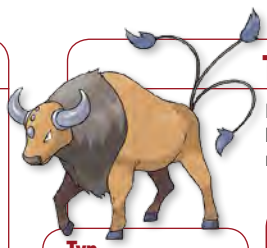
PINSIR Nr. 127

Pinsir ist erstaunlich stark. Es kann einen Feind, der doppelt so viel wiegt wie es selbst, mit seinen Hörnern packen und hochheben.

Typ: Käfer
Schwächen: Feuer, Flug, Gestein

2	5	10	Standardattacken
Max. WP	2.121		☆ Zertrümmerer (Kampf)
Größe	1,5 m		Zornklinge (Käfer)
Gewicht	55 kg		Spezialattacken
Geschlecht	♂/♀		Klammer (5) (Normal)
Kategorie	Kneifkäfer		Kreuzschere (3) (Käfer)
Entwicklung	–		Überroller (3) (Kampf)

NORDAMERIKA



TAUROS Nr. 128

Dieses Pokémon ist nur zufrieden, wenn es kämpfen kann. Wenn Tauros keinen Gegner findet, sucht es sich robuste Bäume und haut sie um, um sich abzureagieren.

Typ: Normal
Schwächen: Kampf

2	5	10	Standardattacken
Max. WP	1.844		☆ Tackle (Normal)
Größe	1,4 m		Zen-Kopfstoß (Psycho)
Gewicht	88,4 kg		Spezialattacken
Geschlecht	♂		Eisenschädel (3) (Stahl)
Kategorie	Wildbulle		Erdbeben (1) (Boden)
Entwicklung	–		Hornattacke (4) (Normal)

KARPADOR Nr. 129

Karpador ist ein armseliges Pokémon, das nur platschen kann. Sein merkwürdiges Verhalten hat so manchen Wissenschaftler zum Forschen angeregt.

Typ
Wasser

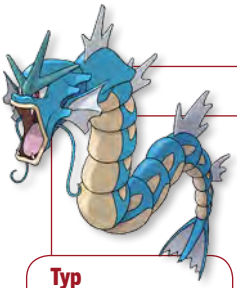
Schwächen
Elektro | Pflanze

2	5	10

Max. WP	262
Größe	0,9 m
Gewicht	10 kg
Geschlecht	♂/♀
Kategorie	Fisch
Entwicklung	400

Standardattacken
☆ Platscher (Normal)

Spezialattacken
Verzweifler (5) (Normal)



GARADOS Nr. 130

Wenn sich Karpador zu Garados entwickelt, durchlaufen seine Gehirnzellen eine strukturelle Veränderung, was wohl der Grund für seine gewalttätige Natur ist.

Typ
Wasser | Flug

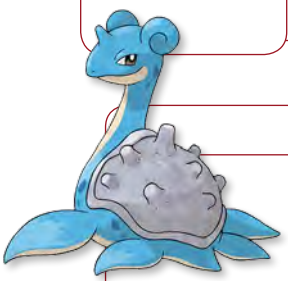
Schwächen
Elektro | Gestein

2	5	10

Max. WP	2.688
Größe	6,5 m
Gewicht	235 kg
Geschlecht	♂/♀
Kategorie	Grausam
Entwicklung	–

Standardattacken
☆ Biss (Unlicht)
☆ Feuerodem (Drache)

Spezialattacken
Drachenpuls (2) (Drache)
Hydropumpe (1) (Wasser)
Windhose (5) (Drache)



LAPRAS Nr. 131

Die Menschen sind dafür verantwortlich, dass Lapras fast ausgestorben wäre. Abends singt es Klagelieder, da nur noch wenige seiner Artgenossen übrig sind.

Typ
Wasser | Eis

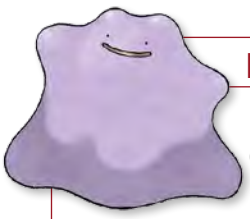
Schwächen
Kampf | Elektro | Pflanze | Gestein

2	5	10

Max. WP	2.980
Größe	2,5 m
Gewicht	220 kg
Geschlecht	♂/♀
Kategorie	Transport
Entwicklung	–

Standardattacken
☆ Eisesodem (Eis)
Eissplitter (Eis)

Spezialattacken
Blizzard (1) (Eis)
Drachenpuls (2) (Drache)
Eisstrahl (2) (Eis)



DITTO Nr. 132

Ditto verändert seine Zellstruktur, um sich in eine andere Form zu verwandeln. Wenn es sich dabei jedoch auf sein Gedächtnis verlässt, unterlaufen ihm schon mal Fehler.

Typ
Normal

Schwächen
Kampf

2	5	10

Max. WP	919
Größe	0,3 m
Gewicht	4 kg
Geschlecht	unbekannt
Kategorie	Transform
Entwicklung	–

Standardattacken
☆ Pfund (Normal)

Spezialattacken
Verzweifler (5) (Normal)

EVOLI Nr. 133

Evolis Erbmaterial ist so instabil, dass die Umgebung plötzliche Mutationen auslösen kann. Verschiedene Steine führen zur Entwicklung dieses Pokémon.

Typ
Normal

Schwächen
Kampf

2	5	10

Max. WP	1.077
Größe	0,3 m
Gewicht	6,5 kg
Geschlecht	♂/♀
Kategorie	Evolution
Entwicklung	25

Standardattacken
☆ Tackle (Normal)
Ruckzuckhieb (Normal)

Spezialattacken
Bodyslam (2) (Normal)
Schaufler (3) (Boden)
Sternschauer (4) (Normal)

EVOLI-GUIDE

EVOLI GEZIELT WEITERENTWICKELN

Die Entwicklung von Evoli lässt sich mithilfe von drei Spitznamen modifizieren, sodass ihr garantiert euren Liebling erhaltet. Den Spitznamen könnt ihr mit dem Stiftsymbol rechts neben dem Namen eines Pokémon im Pokémon-Detailbildschirm ändern. Für ein **Aquana** gebt ihr dem Evoli den Spitznamen **Rainer**, für ein **Blitza** den Spitznamen **Sparky** und für ein **Flamara** den Spitznamen **Pyro**. Die Entwicklung ist dem Zufall überlassen, wenn ihr eurem Evoli keinen oder einen anderen Spitznamen gebt.

AQUANA Nr. 134

Aquana hat eine spontane Mutation durchgemacht und ihm sind Flossen und Kiemen gewachsen. Dadurch kann es unter Wasser leben. Es kann Wasser manipulieren.

Typ
Wasser

Schwächen
Elektro | Pflanze

2	5	10

Max. WP	2.186
Größe	1 m
Gewicht	29 kg
Geschlecht	♂/♀
Kategorie	Blubblase
Entwicklung	–

Standardattacken
☆ Aquaknarre (Wasser)

Spezialattacken
Aquaknarre (4) (Wasser)
Hydropumpe (1) (Wasser)
Nassschweif (2) (Wasser)

BLITZA Nr. 135

Blitzas Zellen erzeugen schwache Elektrizität. Diese wird aber durch die statische Aufladung seines Fells verstärkt, sodass es Blitzschläge erzeugen kann.

Typ
Elektro

Schwächen
Boden

2	5	10

Max. WP	2.140
Größe	0,8 m
Gewicht	24,5 kg
Geschlecht	♂/♀
Kategorie	Blitz
Entwicklung	–

Standardattacken
☆ Donnerschock (Elektro)

Spezialattacken
Donner (1) (Elektro)
Donnerblitz (2) (Elektro)
Ladungsstoß (3) (Elektro)

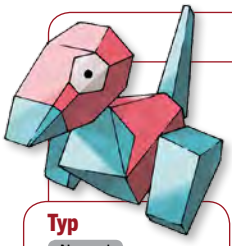
FLAMARA Nr. 136

Flamaras Fell dient einem besonderen Zweck. Es gibt Hitze an die Luft ab, damit sein Körper nicht zu heiß wird. Die Körpertemperatur kann auf 900 °C ansteigen.

Typ: Feuer
Schwächen: Boden, Gestein, Wasser

Max. WP	2.643
Größe	0,9 m
Gewicht	25 kg
Geschlecht	♂/♀
Kategorie	Feuer
Entwicklung	–

Standardattacken: ☆Glut (Feuer)
Spezialattacken: Feuersturm (1) (Feuer); Flammenwurf (2) (Feuer); Hitzewelle (1) (Feuer)



PORYGON Nr. 137

Porygon ist in der Lage, sich in Daten zurückzuverwandeln und in den Cyberspace zu gelangen. Es ist kopiergeschützt, sodass es nicht vervielfältigt werden kann.

Typ: Normal
Schwächen: Kampf

Max. WP	1.691
Größe	0,8 m
Gewicht	36,5 kg
Geschlecht	unbekannt
Kategorie	Virtuell
Entwicklung	–

Standardattacken: ☆Tackle (Normal)
Spezialattacken: Ruckzuckhieb (Normal); Ampelleuchte (3) (Käfer); Ladungsstoß (3) (Elektro); Psystrahl (4) (Psycho)

AMONITAS Nr. 138

Amonitas ist ein Pokémon, das von den Menschen aus Fossilien reproduziert wurde. Wenn es von einem Feind angegriffen wird, zieht es sich in sein Gehäuse zurück.

Typ: Gestein, Wasser
Schwächen: Pflanze, Elektro, Kampf, Boden

Max. WP	1.119
Größe	0,4 m
Gewicht	7,5 kg
Geschlecht	♂/♀
Kategorie	Spirale
Entwicklung	50

Standardattacken: ☆Aquaknarre (Wasser)
Spezialattacken: Lehmschuss (Boden); Antik-Kraft (4) (Gestein); Felsgrab (4) (Gestein); Lake (5) (Wasser)

AMOROSO Nr. 139

Man nimmt an, dass es ausgestorben ist, weil seine Schale zu groß und zu schwer geworden war, sodass seine Bewegungen immer schwerfälliger wurden.

Typ: Gestein, Wasser
Schwächen: Pflanze, Elektro, Kampf, Boden

Max. WP	2.233
Größe	1 m
Gewicht	35 kg
Geschlecht	♂/♀
Kategorie	Spirale
Entwicklung	–

Standardattacken: ☆Aquaknarre (Wasser)
Spezialattacken: Steinwurf (Gestein); Antik-Kraft (4) (Gestein); Hydropumpe (1) (Wasser); Steinhagel (3) (Gestein)

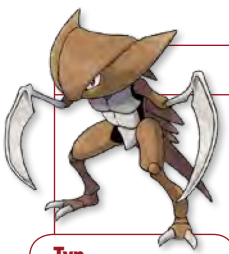
KABUTO Nr. 140

Kabuto ist ein Pokémon, das aus einem Fossil reproduziert wurde. Höchst selten wurden lebende Exemplare dieser Art entdeckt.

Typ: Gestein, Wasser
Schwächen: Pflanze, Elektro, Kampf, Boden

Max. WP	1.104
Größe	0,5 m
Gewicht	11,5 kg
Geschlecht	♂/♀
Kategorie	Panzertier
Entwicklung	50

Standardattacken: ☆Kratzer (Normal)
Spezialattacken: Lehmschuss (Boden); Antik-Kraft (4) (Gestein); Felsgrab (4) (Gestein); Wasserdüse (5) (Wasser)



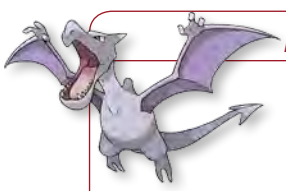
KABUTOPS Nr. 141

Vor langer Zeit jagte Kabutops unter Wasser nach Beute. Es hat sich von einem Meeresbewohner zu einem Landbewohner entwickelt.

Typ: Gestein, Wasser
Schwächen: Pflanze, Elektro, Kampf, Boden

Max. WP	2.130
Größe	1,3 m
Gewicht	40,5 kg
Geschlecht	♂/♀
Kategorie	Panzertier
Entwicklung	–

Standardattacken: ☆Lehmschuss (Boden)
Spezialattacken: Zornklinge (Käfer); Antik-Kraft (4) (Gestein); Aquawelle (4) (Wasser)



AERODACTYL Nr. 142

Es wurde aus genetischem Material reproduziert, das aus Bernstein gewonnen wurde. Man geht davon aus, dass es in grauer Vorzeit der König der Lüfte war.

Typ: Gestein, Flug
Schwächen: Eis, Elektro, Gestein, Stahl, Wasser

Max. WP	2.165
Größe	1,8 m
Gewicht	59 kg
Geschlecht	♂/♀
Kategorie	Fossil
Entwicklung	–

Standardattacken: ☆Biss (Unlicht)
Spezialattacken: Stahlflügel (Stahl); Antik-Kraft (4) (Gestein); Eisenschädel (3) (Stahl); Hyperstrahl (1) (Normal)

RELAXO Nr. 143

Der typische Tagesablauf von Relaxo besteht lediglich aus Essen und Schlafen. Es ist so zutraulich, dass Kinder seinen dicken Bauch als Platz zum Spielen nutzen.

Typ: Normal
Schwächen: Kampf

Max. WP	3.112
Größe	2,1 m
Gewicht	460 kg
Geschlecht	♂/♀
Kategorie	Tagträumer
Entwicklung	–

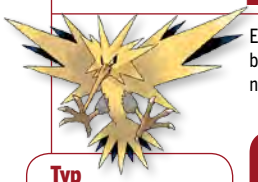
Standardattacken: ☆Schlecker (Geist)
Spezialattacken: Zen-Kopfstoß (Psycho); Bodyslam (2) (Normal); Erdbeben (1) (Boden); Hyperstrahl (1) (Normal)

ARKTOS Nr. 144

Arktos kann das Eis manipulieren. Beim Schlagen seiner Flügel gefriert die Luft. Es wird behauptet, dass es zu schneien beginnt, wenn dieses Pokémon fliegt.

Typ: Eis, Flug
Schwächen: Elektro, Gestein, Feuer, Stahl

2	5	10	
Max. WP	2.978		**Standardattacken**
Größe	1,7 m		☆Eisesodem (Eis)
Gewicht	55,4 kg		**Spezialattacken**
Geschlecht	unbekannt		Blizzard (1) (Eis)
Kategorie	Eis		Eisstrahl (2) (Eis)
Entwicklung	–		Eissturm (5) (Eis)

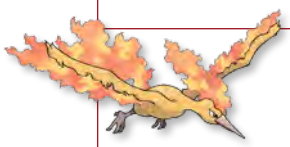


ZAPDOS Nr. 145

Es ist ein Legendäres Vogel-Pokémon, das die Fähigkeit besitzt, Elektrizität zu manipulieren. Dieses Pokémon nimmt Energie auf, wenn es vom Blitz getroffen wird.

Typ: Elektro, Flug
Schwächen: Eis, Gestein

2	5	10	
Max. WP	3.114		**Standardattacken**
Größe	1,6 m		☆Donnerschock (Elektro)
Gewicht	52,6 kg		**Spezialattacken**
Geschlecht	unbekannt		Donner (1) (Elektro)
Kategorie	Elektro		Donnerblitz (2) (Elektro)
Entwicklung	–		Ladungsstoß (3) (Elektro)

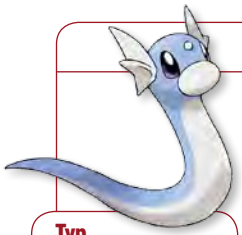


LAVADOS Nr. 146

Lavados ist ein Legendäres Vogel-Pokémon, das Feuer manipulieren kann. Ist es verletzt, taucht es seinen Körper in das Magma eines Vulkans, um sich zu heilen.

Typ: Feuer, Flug
Schwächen: Gestein, Elektro, Wasser

2	5	10	
Max. WP	3.240		**Standardattacken**
Größe	2 m		☆Glut (Feuer)
Gewicht	60 kg		**Spezialattacken**
Geschlecht	unbekannt		Flammenwurf (2) (Feuer)
Kategorie	Flamme		Feuersturm (1) (Feuer)
Entwicklung	–		Hitzewelle (1) (Feuer)



DRATINI Nr. 147

Dratini häutet sich ständig und entledigt sich so seiner Haut, da die Lebensenergie in seinem Körper stetig und unkontrollierbar ansteigt.

Typ: Drache
Schwächen: Drache, Eis, Fee

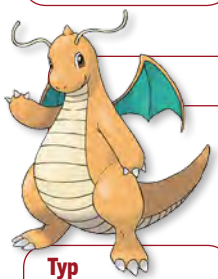
2	5	10	
Max. WP	983		**Standardattacken**
Größe	1,8 m		☆Feuerodem (Drache)
Gewicht	3,3 kg		**Spezialattacken**
Geschlecht	♂/♀		Nassschweif (2) (Wasser)
Kategorie	Drache		Wickel (5) (Normal)
Entwicklung	25		Windhose (5) (Drache)

DRAGONIR Nr. 148

Dragonir speichert eine enorme Menge an Energie in seinem Körper. Es kann die Witterung ändern, indem es Energie aus den Kristallen an seinem Hals entlädt.

Typ: Drache
Schwächen: Drache, Eis, Fee

2	5	10	
Max. WP	1.485		**Standardattacken**
Größe	4 m		☆Feuerodem (Drache)
Gewicht	16,5 kg		**Spezialattacken**
Geschlecht	♂/♀		Drachenpuls (2) (Drache)
Kategorie	Drache		Nassschweif (2) (Wasser)
Entwicklung	100		Wickel (5) (Normal)

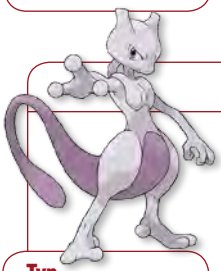


DRAGORAN Nr. 149

Dragoran kann die Welt innerhalb von 16 Stunden umkreisen. Es ist ein gutherziges Pokémon, das vermisste und sinkende Schiffe sicher an Land zurückbringt.

Typ: Drache, Flug
Schwächen: Drache, Eis, Fee, Gestein

2	5	10	
Max. WP	3.500		**Standardattacken**
Größe	2,2 m		☆Feuerodem (Drache)
Gewicht	210 kg		Stahlflügel (Stahl)
Geschlecht	♂/♀		**Spezialattacken**
Kategorie	Drache		Drachenklaue (2) (Drache)
Entwicklung	–		Drachenpuls (2) (Drache)
			Hyperstrahl (1) (Normal)

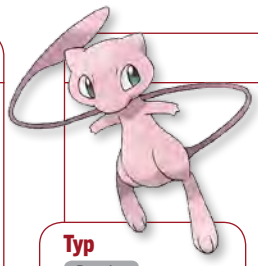


MEWTU Nr. 150

Mewtu ist durch Genmanipulation entstanden. Die Menschen haben es zwar mit ihrem Sachverstand erzeugt, aber nicht mit einem mitfühlenden Herzen ausgestattet.

Typ: Psycho
Schwächen: Käfer, Unlicht, Geist

2	5	10	
Max. WP	4.144		**Standardattacken**
Größe	2 m		☆Konfusion (Psycho)
Gewicht	122 kg		Psychoklinge (Psycho)
Geschlecht	unbekannt		**Spezialattacken**
Kategorie	Genmutant		Hyperstrahl (1) (Normal)
Entwicklung	–		Psychokinese (2) (Psycho)
			Spukball (3) (Geist)



MEW Nr. 151

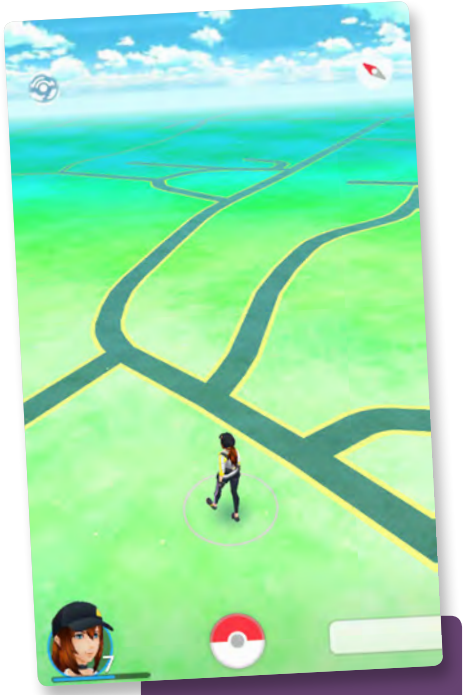
Mew soll die genetische Zusammensetzung aller Pokémon besitzen. Es kann unsichtbar werden, sodass es sich Menschen nähern kann, ohne bemerkt zu werden.

Typ: Psycho
Schwächen: Käfer, Unlicht, Geist

2	5	10	
Max. WP	3.299		**Standardattacken**
Größe	0,4 m		☆Pfund (Normal)
Gewicht	4 kg		**Spezialattacken**
Geschlecht	unbekannt		Donner (1) (Elektro)
Kategorie	Neue Art		Erdbeben (1) (Boden)
Entwicklung	–		Feuersturm (1) (Feuer)
			Solarstrahl (1) (Pflanze)
			Psychokinese (2) (Psycho)
			Mondgewalt (1) (Fee)
			Drachenpuls (2) (Drache)
			Hyperstrahl (1) (Normal)
			Orkan (1) (Flug)

Es ist sicher nur eine Frage der Zeit, bis weitere Pokémon wie das süße Fynx hinzukommen.

NOCH LANGE NICHT PERFEKT
DIESE FEATURES BRAUCHT POKÉMON GO NOCH



In ländlichen Gebieten ist derzeit tote Hose angesagt. Da muss mehr gehen!

Wir sind gehypt, so wie der Rest der Poké-Menschheit. Zufrieden sind wir jedoch lange noch nicht! Für das perfekte *Pokémon GO*-Spielerlebnis fehlen noch einige Verbesserungen.

Nintendo und Niantic gehen einen klaren Weg, was das Design und die Ideen für *Pokémon GO* angeht. Orientierungsmöglichkeit haben sie ja genug, sechs Generationen an *Pokémon*-Spielen, um genau zu sein. Bis jetzt ist außer Tierchen fangen, PokéStops leerräumen und Arenen besetzen jedoch noch nicht wirklich viel los. Aber das nächste Update wartet schon bald auf uns und bringt uns eines der beliebtesten Features überhaupt auch auf das Handy: Tauschen! Nichts hat uns damals in der Schule mehr beschäftigt, als Pokémon zu sammeln und mit den Freunden gegen andere zu tauschen. Hoffentlich bald können wir auch *Pokémon GO*-Mitspieler mit unseren Funden beglücken und einige Lücken in ihrem Pokédex schließen. Apropos Lücken … die folgenden Lücken sollten die Entwickler bei Niantic in *Pokémon GO* möglichst schnell noch schließen, damit die Pokémon-Jagd auch langfristig Freude bereitet.

DAS MUSS UNBEDINGT NOCH HER!

Ganz allein im hohen Gras?

Die Freude am Sammeln von Pokémon teilt man am liebsten mit den Freunden. Hat man diese jedoch gerade nicht in der Nähe, ist man in *Pokémon GO* noch relativ aufgeschmissen. Natürlich macht es am meisten Spaß, wenn man persönlich miteinander redet, trotzdem wären einige kleinere Features sinnvoll, die die Kommunikation untereinander vereinfachen, während man im Spiel ist. Hilfreich wäre hierbei eine Freundesliste, in der man die Liebsten hinzufügen kann, sei es über Facebook, den Google-Plus-Account oder das Äquivalent im Pokémon Trainer Club. Denkbar wären hier dann auch Online-Statusanzeigen und vielleicht ein grober Aufenthaltsort des anderen. Um sich dann zum Spielen zu verabreden, fehlt natürlich noch eine weitere wichtige und schmerzlich

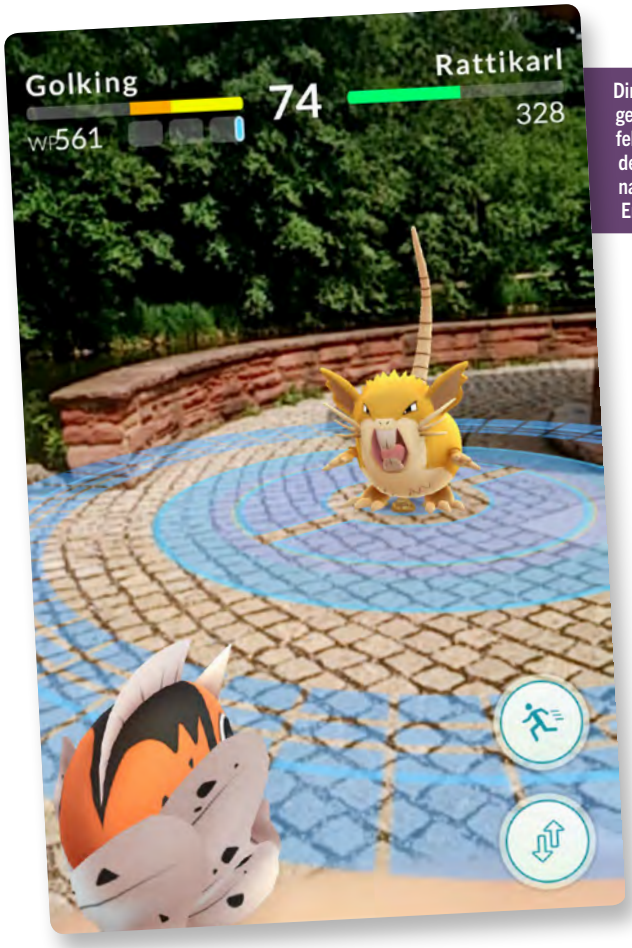
vermisste Funktion: Der Chat. Mittlerweile hat einfach alles einen eigenen Messenger – WhatsApp; Facebook, Hangouts, Telegram sind nur wenige Beispiele. Grundsätzlich ist es sehr störend, das Spiel verlassen zu müssen, wenn man sich mit jemandem verabreden möchte. Ein direkt ins Spiel integrierter Chat wäre daher mehr als wünschenswert – etwas, was auch Niantic und Nintendo bestimmt bereits erkannt haben und vielleicht schon bald in einem neuen Update nachrüsten können. Was damit aber ebenso noch in das Scheinwerferlicht rückt, ist nicht nur das gemeinsame Spielen, sondern auch das Spielen gegeneinander und damit ein großer Bestandteil eines jeden *Pokémon*-Spiels bisher. Freunde zu einem Kampf herausfordern zu können und dafür mehr als nur das Erlebnis an sich zu bekommen, sondern zum Beispiel auch noch Erfahrung oder Sternenstaub, ist wichtig. Und vor allem eines: offensichtlich. Lange warten werden wir darauf nach dem angekündigten Tauschfeature hoffentlich nicht mehr müssen. Kämpfe gehören nämlich von Anfang an dazu.

Ist zufällig ein Arzt anwesend?

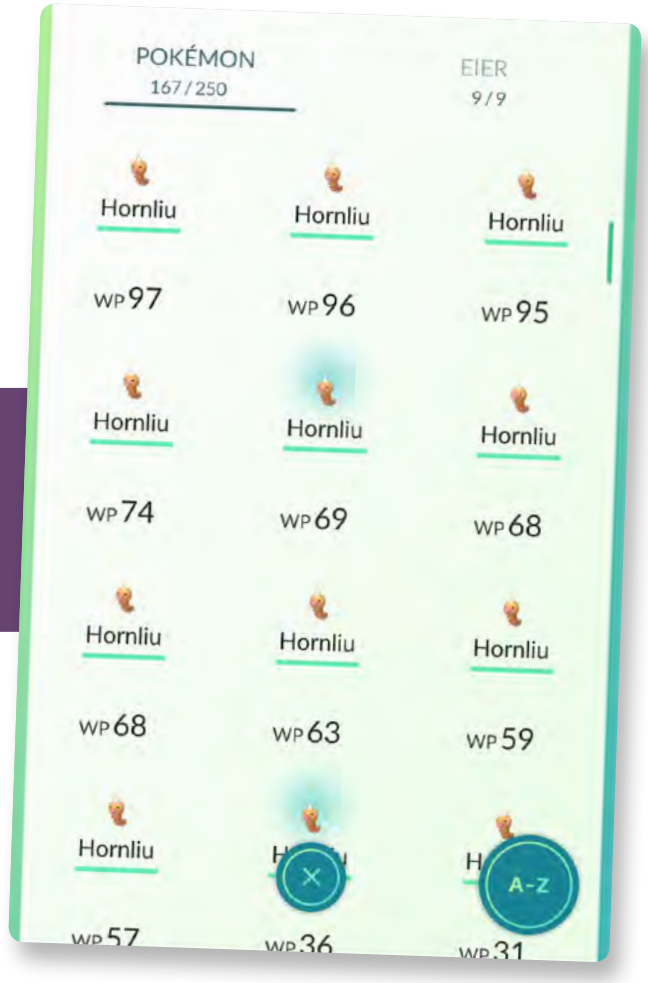
Sobald man gegen einige der Arenen angetreten ist, merkt man schnell, dass Tränke und somit Heilungsmöglichkeiten zur Mangelware werden, vor allem wenn wenig PokéStops in der Nähe sind. Was gäbe es da nur von den Original-Spielen, das man für so was brauchen könnte? Ein kleines Rätsel: Was beeinhaltet meist eine der vielen Joy-Schwestern, mindestens ein Chaneira und viele, viele Pokémon? Richtig. Pokémon-Center! Kostenlose Heilung an festgelegten Stellen wie etwa bei den PokéStops, wäre perfekt, um das Netz an Service-Stellen für Trainer um einen weiteren Knotenpunkt zu ergänzen. Arenakämpfe wären so leichter zu bestreiten und könnten auch öfter versucht werden. Ende Juli bestätigte Niantic, dass man dieses Feature zu einem späteren Zeitpunkt per Update nachreichen will. Man sollte nur bei der Verteilung darauf achten, nicht direkt ein Center neben eine Arena zu stellen, sonst quillt entweder das eine oder das andere ständig über. Unterstützung in anderer Art und Weise könnte man auch durch unsere nächste Idee bekommen, zumindest was das Leveln der Tierchen angeht. Eine Art Pokéradar oder Pokénavi, mit dem man spezielle, bereits gefangene Arten explizit suchen kann, würde helfen, um Bonbons von bestimmten Pokémon gezielt zu sammeln und so die Weiterentwicklung zu erleichtern. Ob aus Fairness bei Benutzung dann alle anderen Pokémon vorerst ausgeblendet werden, bleibt den Entwicklern überlassen.

Haltet stand – um jeden Preis!

Man kann schon sehr stolz darauf sein, wenn man derzeit alleine eine Arena mit mehreren Pokémon erstürmt hat. Genauso schwer hat man es dann, diesen Triumph auch zu verteidigen. Rückt ein ganzer Pulk an *Pokémon GO*-Spielern an, haben verteidigende Arenaleiter so gut wie keine Chance, selbst wenn sie eigentlich die stärkeren Pokémon haben. Hilfreich wäre da die Einführung von soge-



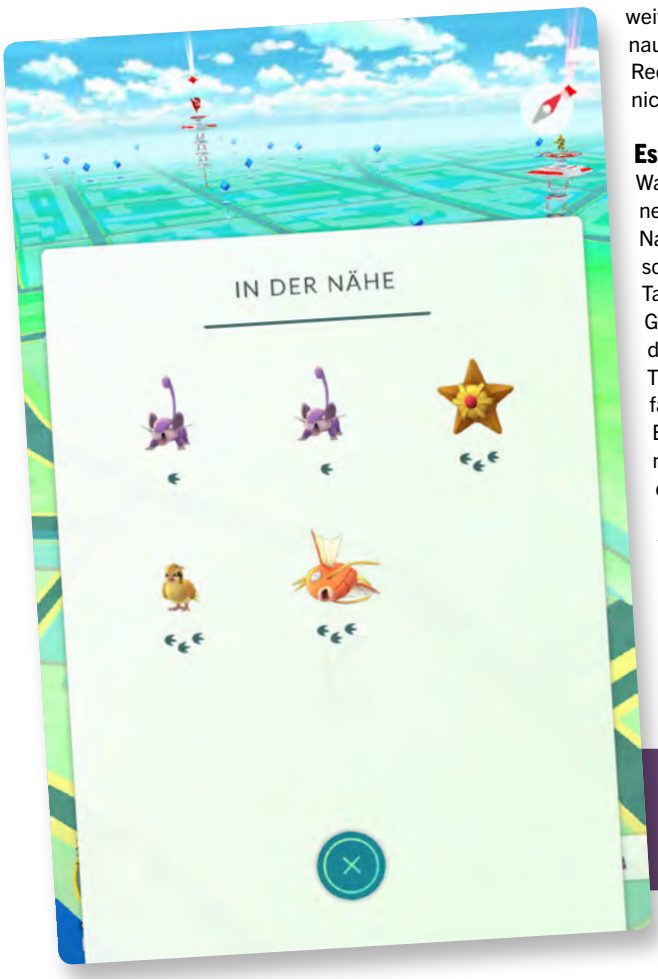
Direkte Spieler-gegen-Spieler-Duelle fehlen *Pokémon GO* derzeit noch. Bitte nachlegen, liebe Entwickler!



Das Verschicken von vielen gleichen Pokémon an Professor Willow ist sehr mühselig – ein Sammel-Verschicken-Feature wäre da extrem hilfreich.

In den *Pokémon*-Hauptspielen für Nintendo-Konsolen kann man verwundete Taschenmonster in Pokémon-Centern kostenlos heilen. Diese Mechanik würde *Pokémon GO* ebenfalls gut zu Gesicht stehen.

nannten Verteidigungsmodulen, die man wie im Schwesterspiel *Ingress* benutzen könnte, um seiner eingenommenen Arena ein wenig Schutz zu bieten. Gleichzeitig darf man aber natürlich nicht die Verteidiger übervorteilen. Spieler die nämlich ohne Freunde unterwegs sind, haben dann noch schlechtere Chancen auf die Eroberung einer Arena und somit auf das Verdienen von PokéMünzen. Auch bezüglich der Arenen sollen laut Entwickler Niantic im Lauf der Zeit weitere Funktionen folgen. Genauere Details dazu waren bis Redaktionsschluss aber noch nicht bekannt.



Eine genauere – und im Hinblick auf Serverprobleme und Bugs zuverlässigere – Umsetzung des „In der Nähe"-Radars würde viel bringen.

Es sind noch nicht genug

Was werden wir hier wohl meinen …? Ja, mehr Pokémon! Natürlich war es sicher nicht so geplant, nun nach den 151 Taschenmonstern der ersten Generation aufzuhören und die restlichen knapp 600 Tierchen unter den Tisch fallen zu lassen. Eine stete Erweiterung der Taschenmonster, die in *Pokémon GO* erscheinen, ist mehr als nur offensichtlich. Wir, und wahrscheinlich auch viele der anderen Fans hoffen somit auf eine baldige Vergrößerung des „Sortiments". Und dies vielleicht nicht nur in der Stadt, sondern doch bitte auch auf dem Land in weiter abgelegenen Gebieten – dort wo man Pokémon ja eigentlich erwartet. Bis jetzt ist in vielen kleinen Dörfern, das Kaff der Autorin dieser Zeilen eingeschlossen, mehr als nur tote Hose. Hier regt sich kein Taubsi, ja nicht mal ein Rattfratz. Nicht mal im Wald trifft man auf Raupys. Um ordentlich fangen zu gehen, müssen sich viele Dorfkinder in die nächstgrößere Stadt begeben. Mit dem Auto meist. Nicht ganz das Abenteuer, das man sich bei *Pokémon GO* unbedingt vorstellt, aber etwas, von dem Niantic bereits angekündigt hat, es langsam beheben zu wollen. Bis *Pokémon GO* natürlich super auch in den letzten Winz-Dörfern funktioniert, wird es eine Weile dauern, aber man darf sich hoffentlich bald darauf freuen. Und vielleicht laufen bis dahin auch die Server stabil genug, um den erneuten Zustrom dann zu stemmen.

DAS WÜRDE UNS DIE JAGD ERLEICHTERN

Akku wurde besiegt

Eine der größten bekannten Unannehmlichkeiten von *Pokémon GO* ist wohl sein alles verzehrender Hunger nach Energie. Viele begegnen diesem Strommonster mit einer extra Powerbank (siehe Tipps auf Seite 11), sinnvoller wäre es jedoch, funktionierende Energiesparmaßnahmen einzubauen. Standby-Modi mit einer Vibrations- oder Benachrichtigungsfunktion würden nicht nur Strom sparen, sondern auch dafür sorgen, dass der Spieler – auch wenn er nicht Pokémon GO Plus hat, das übrigens dank eingeschalteter Bluetoothverbindung noch mehr Strom kosten wird – nicht dauernd auf sein Gerät gucken muss, um Pokémon zu finden. Apropos Pokémon finden …

Hier lang! Nein, da lang!

„Oh da ist ein Dratini in der Nähe!" ist ein Satz – egal welches Pokémon drin steckt –, den man nun häufiger hören wird, aber immer mit dem ewig langen Fährtensuchen der Tierchen verbindet. Wie unser Ratgeber ab Seite 16 beweist, ist es derzeit nicht ganz so simpel, Pokémon mit der „In der Nähe"-Funktion zu finden. Erst recht, wenn die Funktion wegen Bugs oder Serverproblemen des Öfteren mal rumspinnt. Hier muss Entwickler Niantic definitiv nachlegen, denn gerade in Gegenden, wo nicht gerade alle 30 Sekunden ein Tierchen aus dem nächsten Busch springt, ist die Pokémon-Suche derzeit wirklich mühselig. Ein ausführlicheres Tutorial am Anfang hätte zumindest schon mal einen kleinen Schritt in die richtige Richtung gemacht. Stattdessen schmeißt uns Niantic ins kalte Wasser. Aber Gott sei Dank könnt ihr ja nun in unseren Ratgebern sehr ausführlich nachlesen, wie

Eine Arena zu erobern, ist aktuell ziemlich leicht, vor allem mit Freunden. Die Arena danach hingegen zu verteidigen, ist ganz und gar nicht einfach. Hier sollten die Entwickler noch an der Balance feilen.

Mit dem Poké-Multi-Navi kann man in *Pokémon Omega Rubin & Alpha Saphir* für Nintendo 3DS gezielt bestimmte Pokémon-Exemplare aufspüren. Das wäre doch auch für *Pokémon GO* super!

Pokémon GO wird immer wieder mal von Serverproblemen heimgesucht, was natürlich zu Frust führt. Besonders schlimm war es in der Launch-Woche.

ihr am besten Pokémon findet, euren Trainerlevel fix steigert oder Arenen einnehmt.

Sammeln, bis der Prof. kommt

Hunderte Taubsis, massenhaft Rattfratze oder Raupys. So viele, wie man so an einem Tag fängt, braucht man wirklich nicht. Eines oder zwei mag man ja entwickeln und aufwerten … aber hundert? Nein, dafür ist aber der Professor da, der eure überschüssigen Pokémon für ein Bonbon eintauscht. Eigentlich eine sehr merkwürdige Handlung, was passiert dort mit ihnen und wo bekommt er diese Bonbons eigentlich her? Aber egal, wir schweifen ab. Unser eigentliches Problem ist nicht die „Wiederverwertung" der Pokémon, sondern eher, auf welche Art und Weise dies geschieht. Wir müssen bis jetzt nämlich noch jedes Tierchen einzeln verschicken, was bei 20 neu gefangenen Taubsis pro Tag zu regelrechter Arbeit ausarten kann. Viel einfacher wäre es, eine Art Sammelverschicken in *Pokémon GO* einzubauen. Einfach die überflüssigen Monsterchen anhaken oder markieren, zusammen zum Prof. schicken und eine Gesamtpackung verschiedenster Bonbons auf einmal erhalten. Spart Zeit und auch Nerven.

Zu guter Letzt …

… die Server. Bitte, bitte, bitte. Niantic, bitte. Mehr Server werden eurem Spiel nicht schaden, ganz im Gegenteil, sie sind bitter nötig. Wenn es schon auf dem Land nicht anständig funktioniert und man dann endlich mal in der Stadt ist zum Viecher fangen, ist es schon mehr als nur ein bisschen frustrierend, wenn genau in solchen Situationen die Server nicht abrufbar sind. Viele der Spieler haben schon den Spaß am Spiel verloren, da ständig neue Bugs und Serverprobleme hinzukommen. Wie soll das erst funktionieren, wenn spezielle Events anstehen oder andere Bonus-Aktionen, bei denen viele Spieler gleichzeitig aktiv werden? Ewig kann man das den Pokémon-Fans nämlich nicht mehr vorenthalten. Und vielleicht wäre es schlussendlich sogar möglich, der ganzen Welt, selbst in den kleinsten Dörfern, die aufregende Jagd nach Pokémon zu ermöglichen. Mit einigen wenigen der bis hierhin genannten Verbesserungen könnte man diesem Traum zumindest ein kleines Stückchen näher kommen, und so vielleicht ja auch die Menschen einander näher bringen?

Laureen Eggmann

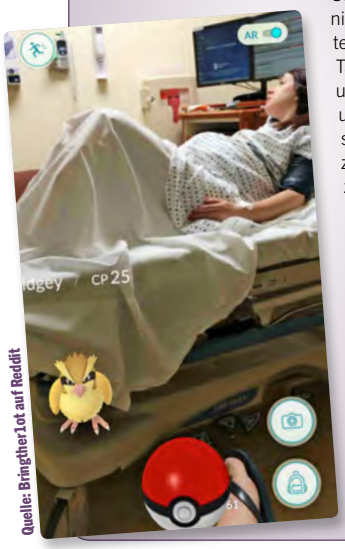
POKÉMON GO
25 SKURRILE GESCHICHTEN

Der Hype um die Smartphone-App *Pokémon GO* ist riesengroß. Raubüberfall, Wasserbomben, Seitensprung – diese kuriosen Geschichten rund um das Spiel gab es tatsächlich!

Maik Koch

FRAU BEKOMMT KIND, MANN FÄNGT POKÉMON

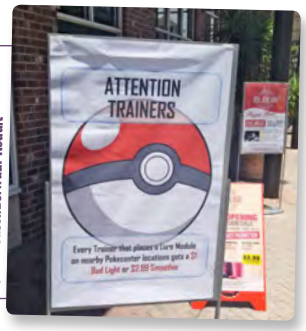
In *Pokémon GO* sammelt ihr an jeder Ecke neue Taschenmonster. Ein US-Amerikaner nutzt die App sogar im Kreißsaal kurz vor der Geburt seines Kindes. Pokétrainer Jonathan Theriot fängt ein Taubsi am Bett seiner Frau, während sie seine Tochter zur Welt bringt. Einige Reaktionen im Netz fielen negativ aus und zeigten völliges Unverständnis. Andere rieten ihm, dieses Taubsi zu hegen und zu pflegen und niemals seinen Wert zu unterschätzen. Eines ist jedoch am wichtigsten: Jonathans Frau nahm es gelassen und mit jeder Menge Humor und brachte eine gesunde Tochter zur Welt.



Quelle: Bringther1ot auf Reddit

BILLIGE GETRÄNKE FÜR LOCKMODULE

Mit den über Städte und Gemeinden verteilten PokéStops bringt euch Entwickler Niantic viele Anlaufpunkte zum Sammeln von Items. Doch dahinter steckt auch eine Geschäftsstrategie. Ein Ladenbetreiber in den USA hatte ein famose Idee: Je mehr Spieler sich am PokéStop in der Nähe versammeln, desto größer die Wahrscheinlichkeit, dass jemand in seinem Shop einkauft. Kurzerhand versprach er jedem, der ein Lockmodul am PokéStop in der Nähe anbringt, einen Smoothie für 2,99 Dollar oder (für Erwachsene Pokétrainer) ein Bud-Light-Bier für einen Dollar.



Quelle: JasonBerk auf Reddit

EIGENES HAUS ALS POKÉMON-ARENA

Pokémon GO bringt Spieler auf die Straße, setzt sie in Bewegung und fördert die Kommunikation unter den Fans. Doch die App bringt nicht nur grenzenlose Sammelbegeisterung. So ist Twitter-User Boon Sheridan ganz schön angepisst, denn an seinem Zuhause befindet sich eine Arena. Hintergrund: Sheridan wohnt in einer alten Kirche, die die Entwickler zu einer Pokémon-Arena gemacht haben. Regelmäßig parken fremde Autos in seiner Einfahrt. Dadurch wird nicht nur die Einfahrt blockiert, fremde Autos vor dem eigenen Haus können auf Dauer auch ganz schön nerven.

Quelle: https://twitter.com/boonerang

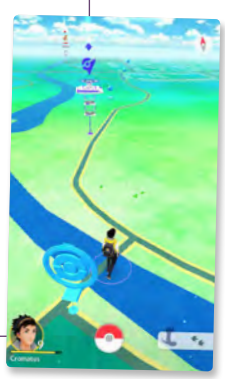
LEICHE GEFUNDEN

Um seltene Pokémon zu fangen, klettern Spieler manchmal auch über Zäune und betreten nicht öffentliches Gelände. So auch die 19-Jährige Shayla Wiggins aus Riverton, Wyoming in den USA. Dabei folgte sie dem Flusslauf des Wind River, um Wasser-Pokémon zu fangen, und entdeckte dabei einen regungslosen Körper im Wasser. Völlig verstört und verängstigt rief die junge Frau die Polizei an und meldete den gruseligen Fund. Untersuchungen an der Leiche ergaben später, dass die Person wohl ertrunken sei. Fremdeinwirkungen ließen sich bei einer Obduktion nicht feststellen.

Bildquelle: Nintendo

POKÉSTOPS FÜR RAUBÜBERFÄLLE

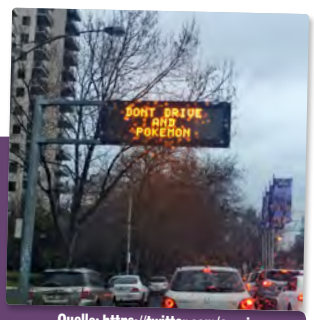
Das neue Phänomen lockt nicht nur sammelwütige Fans an, auch Verbrecher nutzen die Gunst der Stunde für ihre niederen Zwecke. In den USA setzten Räuber Lockmodule in abgelegene PokèStops ein, um Spielern einen attraktiven Anlaufpunkt zu bieten. Durch das Befestigen von Lockmodulen an einem PokéStop werden über 30 Minuten lang wilde Pokémon angelockt. Während ahnungslose Pokétrainer an den Punkten auf die Jagd gingen, wurden sie Opfer von Raubüberfällen. Wie das US-Medium *USA Today* berichtete, soll eine Gruppe von Jugendlichen so eine zweistellige Anzahl an Raubüberfällen begangen haben.



Bildquelle: N-ZONE

AUTO-UNFÄLLE – POLIZEI-WARNUNG

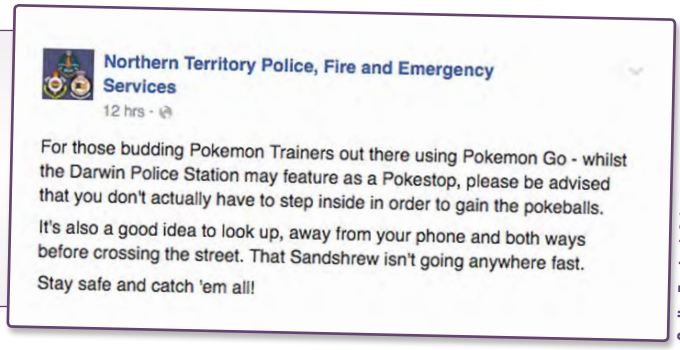
Im Stadtverkehr lohnt sich *Pokémon GO* aufgrund der langsamen Geschwindigkeiten. Viele Menschen nutzen offenbar in Melbourne den Feierabend-Stau, um Pokémon zu fangen. Die Polizei brachte nun sogar Warnungen auf digitalen Stauwarnsystemen: „Don't drive and pokemon" heißt es dort. Berichten zufolge kam es rund um den Globus bereits zu leichten bis mittelschweren Autounfällen durch unvorsichtige *Pokémon*-Fans, die hinterm Steuer ihr Smartphone nicht aus der Hand legen können. Hierzulande ist die Nutzung von Handys während des Autofahrens eine Ordnungswidrigkeit, egal ob telefonieren, SMS schreiben oder Pokémon fangen.



Quelle: https://twitter.com/cassiezervos

POLIZEI-REVIER VON POKÉTRAINERN BELAGERT

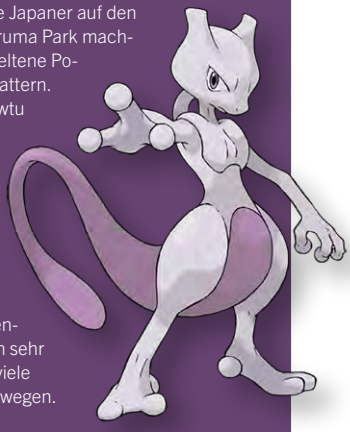
Seltene Pokémon befinden sich nicht nur an berühmten, öffentlichen Plätzen, auch in Polizei-Revieren sind Berichten zufolge spezielle Pokémon heimisch. Im australischen North Territory beispielsweise betraten Spieler Polizeistationen, um ein Sandan zu fangen. Dort fungierte die Einrichtung obendrein als PokéStop und lockte somit noch mehr Fans der App an. Die Polizisten reagierten prompt und gaben in einem Statement bekannt, doch bitte nicht das Revier für *Pokémon* zu betreten, damit würde die Polizeiarbeit gestört. Außerdem sei es nicht nötig, das Gebäude zu betreten, um die Items aus dem PokéStop zu erhalten.



Quelle: Facebook-Seite der Northern Territory Police

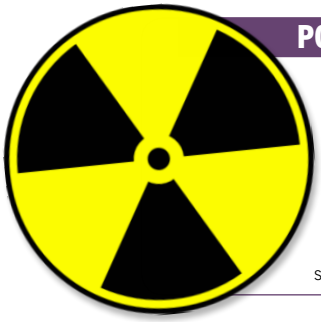
MEWTU IN NAGOYA

Hunderte Japaner haben sich von einem Twitter-Nutzer veräppeln lassen. Im Tsuruma Park der Stadt Nagoya gibt es nämlich tatsächlich einen Brunnen, der aus der Luft aussieht wie ein Pokéball. Der Twitter-Nutzer behauptete, dass man dort angeblich Mewtu fangen kann – ein Pokémon, welches bis dato noch von niemandem auf der Welt gesichtet wurde. Es dauerte erwartungsgemäß nicht lange, bis sich Hunderte Japaner auf den Weg zum Tsuruma Park machten, um das seltene Pokémon zu ergattern. Doch von Mewtu war natürlich nichts zu sehen. Was lernen wir daraus? Mit *Pokémon GO* und ein wenig Gerissenheit kann man sehr einfach sehr viele Menschen bewegen.



Quelle: https://twitter.com/0116zzzz

POKÉMON-WARNUNG FÜR FUKUSHIMA



Mittlerweile ist *Pokémon GO* auch in Japan erhältlich. Nach dem Zwischenfall an einem Atomreaktor in Fukushima ist das Gebiet weiträumig zur Sperrzone erklärt worden. Die japanische Regierung bat gemeinsam mit der Betreiberfirma Tepco die Entwickler Niantic darum, PokéStops aus diesem Gebiet zu entfernen. Wie *The Guardian* berichtet, befürchten Behörden und Betreiber, dass Pokémon-Fans selbst vor einem solchen Ort nicht haltmachen. Um problematischen Fangversuchen in dieser Region einen Riegel vorzuschieben, sollen sämtliche PokéStops in diesem Gebiet entfernt werden.

ACCOUNT-HANDEL BOOMT

Via eBay und andere Online-Plattformen verscherbeln Spieler ihre Accounts samt aller gesammelten Pokémon. Dabei geht die Preisspanne von zwei- bis hin zu vierstelligen Beträgen. Übermittelt wird dann meist der Google-Account, der zur Anmeldung in *Pokémon GO* benötigt wird. Doch legal ist das Ganze nicht. In den Richtlinien für die App schließt Entwickler Niantic den Handel von Accounts sowie Cheaten kategorisch aus. Ihr solltet also einfach losziehen, Pokémon fangen und mit Gleichgesinnten Spaß haben. Genau das ist ja auch das Ziel der Anwendung.

POLIZEI NUTZT GLURAK ALS KÖDER FÜR VERBRECHER

Seltene Pokémon sind begehrt. Dies dachte sich auch die Polizei in Manchester im US-Bundesstaat New Hampshire. Via Facebook verbreitete die Polizei eine Meldung, im Empfangsbereich des Reviers gäbe es ein Glurak zu fangen. Die Meldung erhielt ausschließlich ein Kreis von Verdächtigen aus dem Umfeld der Polizeiwache. Ins Netz gegangen ist der Polizei allerdings noch kein Verbrecher. Einige durchschauten den Trick und gaben an, es sei zu offensichtlich. Der Link aus der Facebook-Mitteilung führte nämlich auf eine Übersichtsseite des Reviers, welche die gesuchten Tatverdächtigen auflistet.

LEHRERIN KÜNDIGTE JOB UND WIRD PROFESSIONELLE POKÉTRAINERIN

Aus *Pokémon GO* Kapital schlagen? Gar kein Problem! Wie das britische Magazin *Daily Mail* berichtet, kündigte die 26-jährige Sophia Pedrazza aus London ihren Job als Lehrerin. Ihr verrückter Plan: Pokémon fangen als Full-Time-Job! 18 Stunden pro Tag! Danach plant sie, die mit Pokémon gefüllten Accounts für bis zu 7.000 Pfund auf eBay zu verkaufen. Auch andere Spieler bieten ihre Dienste als Pokétrainer an. Wir meinen: Der Sinn von *Pokémon GO* ist es, rauszugehen, sich zu bewegen und andere Spieler zu treffen. Weshalb es eine Nachfrage nach fremden Accounts samt Taschenmonstern gibt, erschließt sich uns nicht.

Quelle: https://twitter.com/parkinsydea/

WÜTENDER ANWOHNER WIRFT WASSERBOMBEN

Wer in einem dicht besiedelten Gebiet wohnt und möglicherweise auch noch einen PokéStop in der Nähe hat, der kann auf die Dauer ganz schön genervt sein. So auch im australischen Sidney. Die gewaltige Anwesenheit der Zocker und der damit verbundene nächtliche Lärm sowie der hinterlassene Müll brachten einige Anwohner im Stadtteil Rhodes so sehr in Rage, dass diese zur Selbstjustiz griffen. Nachdem die örtliche Polizei sich zunächst weigerte, etwas gegen die *Pokémon GO*-Spieler im Peg Peterson Park zu unternehmen, der aktuell einer der beliebtesten PokéStops in Sydney ist, bewarfen wütende Anwohner die Menge aus ihren Fenstern mit Wasserbomben und Eiern.

POKÉPANNE BEI WETTERKANAL

Auch Fernsehsender in den USA nutzen *Pokémon GO* für sich aus. Sogar ein Live-Wetterbericht des US-Fernsehsenders WTSP 10 wurde von dem aktuellen Hype-Thema Nummer 1 unterbrochen. In einem vermutlich inszenierten Vorfall lief mitten in der Moderation des Wettermanns Bobby Deskins die Nachrichtensprecherin Allison Kropff durchs Bild, die offenbar schwer in ihr Smartphone vertieft war. Via Facebook teilte sie hinterher den Vorfall: „Der Moment, in dem du realisierst, dass du süchtig nach #PokemonGO sein könntest."

POPSTAR RIHANNA WARNT POKEMON-GO-SPIELER

Auch vor der Welt der Popstars macht *Pokémon GO* nicht halt. Während Fans von Beyonce oder Adele nahe an der Bühne lieber Pokémon fangen, statt sich das Konzert anzuhören, geht Superstar Rihanna sogar noch einen Schritt weiter. Auf einem ihrer Konzerte schnauzte sie den Satz „I don't want to see you catching any Pokémon up in this bitch" ins Mikrofon. Den Satz möchten wir euch an dieser Stelle lieber nicht ins Deutsche übersetzen. Wir finden: Auf einem Konzert sollte man sich wenigstens für 90 Minuten mal auf den Künstler konzentrieren. Schließlich hat man ja ordentlich Kohle für die Eintrittskarte hingeblättert.

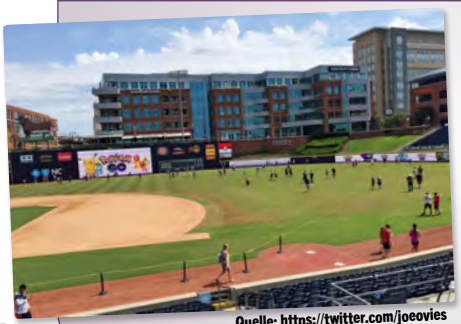
Quelle: https://twitter.com/alliemarkwoman

ENDE DER FREE2PLAY-PHASE – POSTILLION VERALBERT FANS

Die Satire-Webseite postillon.com verbreitete das irrwitzige Gerücht, die mobile Pokémon-Jagd sei ab dem 6. August nur noch für 12,99 Euro im Monat spielbar. So soll sich das Entwicklerteam von Niantic über den großen Erfolg des Mobile-Titels freuen, kündigt jedoch gleichzeitig an, die Free2Play-Phase demnächst zu beenden. Man wolle auf das geplante Abo-Modell umsteigen. Besonders jüngere *Pokémon*-Spieler reagierten prompt und gingen auf die Barrikaden. An dieser als Scherz gemeinten Meldung ist allerdings rein gar nichts dran. Alles nur Spaß, alles nur Satire!

Quelle: www.der-postillion.com

BASEBALL-CLUB ÖFFNET STADION WÄHREND AUSWÄRTSSPIELEN



Quelle: https://twitter.com/joeovies

Der Baseball-Club The Durham Bulls aus North Carolina stellt Pokémon-Fans sein Stadion zur Verfügung, während das Team auswärts unterwegs ist. Das Team spielt in den USA in einer Minor-League und das Management stellte nach dem Release der Pokémon-App fest, dass sein Stadion als PokéStop fungierte. Viele der Taschenmonster befanden sich allerdings virtuell direkt auf dem Spielfeld und somit außerhalb der Reichweite der *Pokémon GO*-Fans. Aktuell ist der Platz ab 13 Uhr geöffnet, allerdings gegen eine Eintrittsgebühr von 5 Dollar. Wie auf dem Bild zu erkennen ist, sind jedoch viele Spieler bereit, diesen Betrag zu bezahlen.

POKEMON-GO-RUNDE MIT DROGEN-DEAL VERWECHSELT

Auf der Internet-Plattform Reddit berichtete ein *Pokémon GO*-Spieler von einem kuriosen nächtlichen Ereignis. Gegen drei Uhr morgens entschied sich der Fan zu einem Spaziergang, da er nicht schlafen konnte. Er nutze die Zeit und klapperte die Nachbarschaft nach Pokémon ab. Auf dem Weg in den dunklen Park traf er dabei zwei Mitstreiter, die ihm von einem Onix ganz in der Nähe erzählten. Während der nächtlichen Runde kreuzte laut Spielerbericht die Polizei auf und nahm die Personalien der Parkbesucher auf. Sie vermuteten offenbar einen Drogendeal, stattdessen mussten die drei erklären, dass sie lediglich auf der Jagd nach Pokémon waren.

AMSTERDAM KRANKENHAUS

Das Akademische Medizinische Zentrum (AMC) der Stadt Amsterdam musste Spieler, die auf der Suche nach Pokémon waren, davon abhalten, in nicht öffentliche Bereiche des Krankenhauses vorzudringen. Die Pokétrainer liefen ungeniert durch die Räumlichkeiten des Hospitals und spazierten dabei auch durch verbotene Bereiche. „Seit gestern ist uns aufgefallen, dass junge Leute mit Smartphones im Gebäude herumlaufen und in Bereiche gehen, in denen sie nicht sein sollten", so Loes Magnin, Sprecherin des AMC. Sie berichtete, dass einige *Pokémon GO*-Spieler sogar in den Keller des Krankenhauses vorgedrungen seien, wo die Kleidung der Patienten desinfiziert wird. Humorvoll wies man auf Twitter auf die Vorfälle hin und bat die Spieler um Vernunft: „Es gibt tatsächlich ein krankes Pokémon im AMC, aber wir sorgen gut für es. Bitte besucht es nicht", tweetete die Klinik und fügte ein Bild eines kranken Pikachu hinzu.

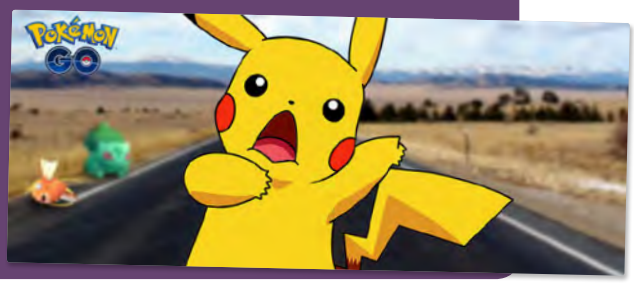
Quelle: https://twitter.com/amc_nl

DAS AQUANA IM CENTRAL PARK

Wer noch Beweise braucht, wie verrückt es dank *Pokémon GO* in manchen Teilen der Welt zugeht, der sollte sich das Video von den Geschehnissen im New Yorker Central Park ansehen (einfach auf Youtube nach „Vaporeon *Pokémon GO*“ suchen). Als dort ein seltenes Aquana erschien, dauerte es nicht lange, bis wahre Menschenmassen das Pokémon fangen wollten. Menschen hielten ihre Autos an und stiegen aus, um sich das Pokémon zu schnappen. Dass diese Aktionen gefährlich für andere Verkehrsteilnehmer sein könnten oder das Auto womöglich geklaut werden könnte, juckte in diesem Moment offenbar kaum jemanden. Dabei ist es gar nicht so schwierig, an ein Aquana zu gelangen. Man benötigt lediglich ein einfaches Evoli, welches man dann zu dem ansonsten recht seltenen Wasser-Pokémon weiterentwickeln kann …

SEITENSPRUNG AUFGEFLOGEN

Pokémon GO hat einem untreuen New Yorker offenbar die Beziehung gekostet. Wie Übeltäter Evan Scribner der *New York Post* berichtete, hat ihn seine Freundin durch die App bei einem Seitensprung erwischt. Für ein kleines Liebesabenteuer hatte er einen Abstecher zur Wohnung seiner Ex-Freundin unternommen. Nach dem Abenteuer fing er noch kurz ein Pokémon in besagter Wohnung. Später öffnete seine Freundin das Spiel auf seinem Smartphone, sah via GPS den Standpunkt des zuletzt gefangenen Pokémon und konfrontierte Scribner. Der berichtet völlig aufgelöst: „Sie sah, dass ich ein Pokémon im Haus meiner Ex-Freundin gefangen habe. Sie hat das letzte Nacht herausgefunden und sich seitdem nicht mehr gemeldet.“



Bildquelle: N-ZONE

HILLARY CLINTON MACHT WAHLKAMPF AN POKÉMON-ARENA

Auch die Politik möchte auf den Hype-Train zu *Pokémon GO* aufspringen. So fand am 16. Juli in Lakewood, Ohio an einem PokéStop samt Arena bei Madison Park eine Wahlkampfveranstaltung statt. Explizit wurde dazu aufgerufen, Lockmodule zu nutzen, Pokémon zu fangen und sich in der nahegelegenen Arena zu duellieren. Besonders Familien und Kinder waren zu der Veranstaltung eingeladen. Mittlerweile wurde Hillary Clinton in den USA von den Demokraten auch offiziell als Präsidentschaftskandidatin ernannt. Nach 44 Männern wäre sie die erste Frau auf der Position der mächtigsten Person der Welt, sofern sie im November gewählt wird.

SPIELER FALLEN VON KLIPPE

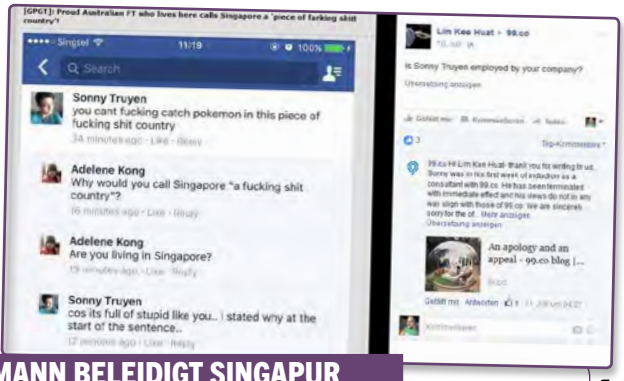
Bildquelle: N-ZONE

Sobald ihr die App einschaltet, erhaltet ihr von Nintendo die Warnung, eure Umgebung unbedingt im Auge zu behalten. Nun laufen Spieler nicht nur gegen eine Laterne oder vielleicht fremde Personen, sondern stürzen sogar Klippen hinunter. Wie NBC San Diego kurz nach dem Start von *Pokémon GO* berichtete, kam es im North County von San Diego zu einem tragischen Unfall. Zwei Männer im Alter von 21 und 22 Jahren stürzten eine Klippe hinab, mutmaßlich beim Spielen der App. Der Sheriff fand beide Personen bewusstlos am Fuße der Klippe am Strand. Offenbar waren beide Spieler alkoholisiert.

DROHNE FÜR AUSBRÜTEN DER EIER BENUTZT

In *Pokémon GO* erhaltet ihr an PokéStops Eier, die ihr mittels Inkubator ausbrüten dürft. Dafür legt ihr allerdings eine gewisse Distanz zurück, während ihr die App eingeschaltet lasst. Neben zwei Kilometern kann es auch sein, dass ihr fünf oder gar zehn Kilometer laufen müsst für ein Ei. Je höher die Zahl, desto wertvoller die Pokémon, die nach der Distanz schlüpfen. Gewiefte Spieler haben allerlei Methoden entwickelt, die Eier auszubrüten, ohne selbst auch nur einen Schritt zu gehen. Mittels Drohne beispielsweise legen Pokémon-Fans die gewünschten Distanzen zurück. Übrigens funktioniert das Ausbrüten mit dem Auto lediglich bei Schrittgeschwindigkeit.

Quelle: hyperion995 auf Imgur



Quelle: facebook.com

MANN BELEIDIGT SINGAPUR UND VERLIERT SEINEN JOB

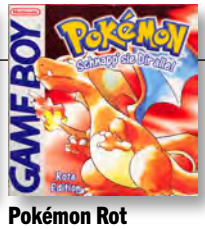
Zu Beginn war *Pokémon GO* lediglich in den USA, Japan, Neuseeland und Australien verfügbar. Dies brachte den in Singapur arbeitenden Australier Sonny Truyen auf die Palme. Via Facebook machte er seinem Ärger richtig Luft. „Man kann verdammte scheiße nochmal keine Pokémon in diesem Scheißland fangen“, so Truyen in einem Statement. Weitere Facebook-Nutzer beschwerten sich direkt bei seinem Arbeitgeber. Die Firma 99.co zog ziemlich schnell Konsequenzen, entließ den Wüterich und verfasste ein öffentliches Entschuldigungsschreiben auf ihrer Webseite. In diesem distanziert sich die Firma in aller Deutlichkeit von dem betroffenen Ex-Mitarbeiter.

FASZINATION POKÉMON

Dieses Jahr wurde die *Pokémon*-Spielereihe 20 Jahre alt. Seit den Anfängen sind insgesamt über 80 Spiele in den unterschiedlichsten Genres erschienen und die Beliebtheit der kultigen Pokémon ist nach wie vor ungebrochen. In diesem großen Feature versuchen wir uns dem Phänomen Pokémon in möglichst all seinen Facetten anzunähern.

Timeline

Pokémon Blau
Juni 1999



Pokémon Rot
Oktober 1999

1999

Die Pokémon haben es nicht nur in die Herzen von Spielern auf der ganzen Welt, sondern sogar in luftige Höhen geschafft: 2014 flog die Fußballmannschaft Japans mit einem Flieger im ungewöhnlichen *Pokémon*-Design zur WM.

Zum Knuddeln: Mittlerweile dürfte es unzählige Plüschfiguren von Pikachu und anderen Pokémon geben.

Hallo! Herzlich willkommen in der Welt der Pokémon!“ Es gibt wohl keinen *Pokémon*-Spieler, der diese Worte nicht schon wenigstens einmal gehört beziehungsweise gelesen hat. Wir könnten euch also kaum passender zu unserem großen Feature-Artikel über die Welt der Pokémon begrüßen. Viele von euch haben womöglich noch kaum mit der *Pokémon*-Franchise und dem dazugehörigen Reiz zu tun gehabt, daher gehen wir in dieser Reportage der Frage nach, warum *Pokémon* eigentlich so dermaßen beliebt ist. Auf den kommenden Seiten erwarten euch nicht nur eine Menge Infos zu den Videospielen, sondern auch zum Anime, Manga und Trading Card Game. Zudem haben wir sogar Interviews mit zwei professionellen *Pokémon*-Turnierspielern zu bieten. Aber genug der Vorrede: Es gibt viel zu erzählen, legen wir los!

Der Weg zum Welterfolg

Zuerst ein wenig Grundwissen: *Pokémon* wurde vom Japaner Satoshi Tajiri erfunden, der in seiner Freizeit gerne Insekten fing und diese zeichnete und studierte. 1982 gründete er mit Freunden das Magazin Game Freak – das heute natürlich kein Magazin mehr ist, sondern das Entwickler-Studio für die meisten *Pokémon*-Spiele – und machte sich zusammen mit Creatures Inc. daran, die ersten beiden *Pokémon*-Titel *Rot* und *Grün* (in Deutschland *Rot* und *Blau*) zu entwickeln. 1996 kamen diese in Japan auf den Markt. Nintendo kümmerte sich um den Vertrieb und lieferte zunächst 200.000 Spiele aus – von einem großen Erfolg ging damals niemand aus.

Von da an ging es allerdings steil bergauf: *Pokémon* wurde in kurzer Zeit DER Renner bei den Kindern und Jugendlichen, 1998 auch in den USA und 1999 schließlich in Europa. Dadurch dass *Pokémon* zwei Jahre früher in Japan erschienen war, konnten die westlichen Märkte fast unmittelbar mit Merchandise und begleitenden Produkten versorgt werden: Neben den Videospielen gab es plötzlich auch ein passendes Sammelkartenspiel, eine Anime-Serie und den ersten von mittlerweile 19 Kinofilmen. Aber: Was in Japan über einen Zeitraum von drei Jahren veröffentlicht wurde, traf Europa und dort auch Deutschland innerhalb eines guten halben Jahres (Anime: September 1999, Spiele: Oktober 1999, Sammelkartenspiel: Dezember 1999, erster Kinofilm: April 2000)! Der Kontinent wurde förmlich mit *Pokémon* überschwemmt.

Nintendos stärkstes Zugpferd

So dauerte es denn auch nicht lange, bis es auf den Schulhöfen Deutschlands kaum noch ein anderes Thema gab als die Taschenmonster. Man kämpfte, man tauschte – und zwar nicht nur innerhalb der Spiele mit virtuellen Daten, sondern eben auch Sammelkarten oder Sticker, die man sich von seinem Taschengeld am Kiosk gekauft hatte. Es gab Pokémon Staks, Pokémon Waps, Lamincards, Brettspiele, Kleidung, Plüschfiguren, virtuelle Pokédexe … die PokéManie kannte scheinbar keine Grenzen. Wer wollte, konnte seine ganze Freizeit mit den Figuren aus Fernost verbringen – und es wollten viele. Das wiederum führte dazu, dass es noch mehr *Pokémon*-Produkte gab, denn was unter dem Namen *Pokémon* vertrieben wurde, verkaufte sich wie geschnitten Brot.

Pokémon Stadium
April 2000

Pokémon Gelb
Juni 2000

Pokémon Snap
September 2000

Pokémon Pinball
Oktober 2000

Pokémon Trading Card Game
Dezember 2000

Pokémon Gold & Silber
April 2001

2000 **2001**

Zum Fürchten: Glurak zählt zu den stärksten und beliebtesten Pokémon.

In *Pokémon Mystery Dungeon* können wir uns auch mit legendären Pokémon anfreunden: Palkia schließt hier den extrem kniffligen Dungeon Verhängnisturm ab.

Experten sehen rückblickend vor allem diese Omnipräsenz von *Pokémon* als Grund für den riesigen Erfolg an. Erreicht wurde das durch geschicktes Marketing – denn es war natürlich kein Zufall, dass man sich den Taschenmonstern kaum noch entziehen konnte. Axel Herr, der damalige Managing Director von Nintendo Deutschland, erklärte dazu im Dezember 2000 gegenüber dem NDR-Magazin „Panorama“: „Das Geheimnis daran liegt zum einen in der Markteinführung, es ging ja mit der Fernsehserie los. Und diese gleichen Pokémon finden Sie auch im Videospiel wieder, in den Sammelkarten und in allem anderen. Und das ist eigentlich das Erfolgsgeheimnis hinter *Pokémon*. Also ein hochgradig integriertes, aufeinander abgestimmtes Marketing rund um das Thema Pokémon herum.“

Pokémon schaffte es damals, den totgeglaubten Game Boy wiederzubeleben: Allein im Jahr 2000, also ein Jahr nach Erscheinen von *Pokémon Rot* und *Blau*, hatten sich die Game-Boy-Verkäufe in Deutschland um 46 % erhöht. Noch deutlicher wird die Beliebtheit von *Pokémon*, wenn man sie ins Verhältnis setzt: So rechnete Nintendo 2001 mit zunächst einer Million Kunden für den neu vorgestellten Game Boy Advance in diesem Jahr, während man für die *Pokémon*-Editionen *Gold* und *Silber*, die noch für das Vorgänger-Modell erschienen – von doppelt so vielen Käufern im gleichen Zeitraum ausging.

Pokémon in der Gesellschaft

Viele Erwachsene standen der zunehmenden *Pokémon*-Begeisterung der Kinder allerdings zunächst skeptisch und später mit Sorge gegenüber: Anstatt in den Schulpausen klassisch Fangen oder Fußball zu spielen, bildeten sich Menschentrauben um das Kind, das glücklich genug gewesen war, die seltene Sammelkarte Glurak aus einem Pack zu ziehen. Statt mit Federball- oder Tennisschläger bewaffneten sich Jungen und Mädchen jetzt mit Game Boy und Link-Kabel, um danach stundenlang auf einen kleinen Bildschirm zu starren und höchstens ihre Finger, aber auf keinen Fall mehr, zu bewegen.

So kam es auch dazu, dass *Pokémon* zunächst von einigen besorgten Eltern und hinterher offiziell an manchen Schulen in mehreren Ländern, darunter Deutschland und die USA, verboten wurde – an den Schulen allerdings eher das Sammelkartenspiel, weil es als süchtig machendes Glücksspiel angesehen wurde und es mitunter auch Kinder gab, die manche Karten so sehr besitzen wollten, dass sie sie einfach stahlen oder sogar zuschlugen. Nicht selten war *Pokémon* auch ein Grund für Mobbing: Dann nämlich, wenn sich ein Kind nicht mit diesem Thema befassen wollte oder es aus finanziellen Gründen nicht konnte. Das ist aber natürlich bei allen angesagten Dingen der Fall: Wer nicht mitreden kann, wird tendenziell ausgegrenzt. Diese negativen Aspekte von *Pokémon* sind zweifelsohne vorhanden, man kann sie aber nicht mit verlässlichen Zahlen belegen, dafür ist die Dunkelziffer zu hoch.

Umgekehrt bescheinigen wissenschaftliche Studien gerade in der jüngeren Zeit Videospielen allgemein und damit auch *Pokémon*, dass sie nachweislich etwa das Hirnvolumen vergrößern. Bei *Pokémon* kommt als sozialer Aspekt hinzu, dass man mit anderen Spielern zwingend tauschen muss, wenn man den Pokédex mit sämtlichen Taschenmonstern vervollständigen und sich nicht jede einzelne Edition selbst kaufen möchte. Dadurch steigen natürlich wiederum auch die Absatzzahlen der Spiele, womit wir wieder

Pokémon Crystal
November 2001

Pokémon Mini
März 2002

Pokémon Rubin und Saphir
Juli 2003

Pokémon Colosseum
Mai 2004

Pokémon Feuerrot & Blattgrün
Oktober 2004

Pokémon Dash
März 2005

2001 **2005**

Merchandise: In Cases wie diesem kann man Spiele und Zubehör verstauen – der *Pokémon*-Aufdruck dürfte vor allem für jüngere Fans ein Kaufargument sein.

beim durchdachten Marketing von *Pokémon* angekommen sind.

Eine aktive Turnierszene

Das geschickte Marketing ist allerdings nicht der einzige Grund für den Erfolg der Taschenmonster. Es spielt sicher auch eine Rolle, dass die Spiele der Hauptreihe sich nicht nur an jüngere Spieler wenden – die mögen die niedlich gestalteten Wesen und finden es cool, in einer fremden Welt auf Abenteuerreise zu gehen, ohne dabei auf die Hilfe von Erwachsenen angewiesen zu sein. Mit dem tief gehenden Trainings- und Turniersystem sprechen die Titel aber auch ältere Spieler an. Über die Jahre hat sich so bis heute eine aktive Competitive-Szene entwickelt, in der man sich teilweise zum Spaß, teilweise aber auch auf großen Turnieren mit Gleichgesinnten misst. Neben zahlreichen von Fans organisierten Turnieren gibt es auch offizielle wie die *Pokémon*-Landesmeisterschaften im Video- und Sammelkartenspiel. Dort können die Bestplatzierten nicht nur die Anerkennung der Community für ihre durchdachten Strategien gewinnen, sondern auch echte Sachpreise. Und sie werden zur *Pokémon*-Weltmeisterschaft eingeladen, die dieses Jahr Mitte August in San Francisco stattfand, können sich dort die Stadt ansehen, sich mit den besten *Pokémon*-Spielern aus anderen Ländern austauschen und natürlich gegen sie antreten. Für dieses Feature haben wir mit den zwei aktuell sehr erfolgreichen Competitive-Spielern Markus Stadter und Wolfe Glick gesprochen: Die Interviews findet ihr in den beiden Extrakästen auf diesen Seiten.

INTERVIEW MIT MARKUS STADTER

Markus Stadter (21) wohnt bei Fürth und hat 2014 die deutschen Meisterschaften und 2015 die UK-Meisterschaften gewonnen. Er hat außerdem als Vertreter Deutschlands bei mehreren *Pokémon*-Weltmeisterschaften teilgenommen, darunter auch bei der diesjährigen in San Francisco.

N-ZONE: Danke, dass du dir die Zeit nimmst, Markus! Kannst du für alle Leser, die noch nicht auf einer *Pokémon*-Weltmeisterschaft waren, die Atmosphäre dort beschreiben?

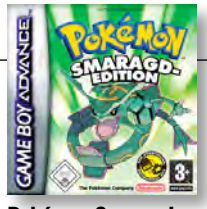
Markus Stadter: Bei den Weltmeisterschaften kommen die besten Spieler aus den USA, Europa, Asien und Australien zusammen. Man sieht sich schon vor dem eigentlichen Start der WM ein bisschen und hat Zeit, sich auszutauschen oder sich die Stadt anzuschauen, in der man gerade ist. Abseits des Turniers herrscht eigentlich immer eine lockere Atmosphäre und wir freuen uns, dass wir uns treffen. Im Wettbewerb selbst setzen wir dann aber natürlich trotzdem alles daran, zu gewinnen! Aber alleine dadurch, wie das Spiel *Pokémon* aufgebaut ist, ist es sehr schwierig, Erfolg zu planen und sich auf den Gegner einzustellen. Manche japanischen Strategien werden hier zum Beispiel überhaupt nicht verwendet und umgekehrt.

N-ZONE: Moment, es gibt je nach Land manchmal unterschiedliche Strategien? Wie können wir uns das vorstellen?

Markus Stadter: Das japanische Turniersystem unterscheidet sich von dem in den USA oder Europa. Da wird alles im „Best of one"-Format ausgetragen, wer also das erste Spiel gewinnt, ist weiter oder bekommt Punkte. Dadurch kann man natürlich viel besser überraschende Taktiken verfolgen, die der Gegner so nicht kommen sieht – beim „Best of three", dem Format, das auch bei den nationalen Meisterschaften verwendet wird, ist das schon viel schwieriger, weil man ja zwei Spiele gewinnen muss, um weiterzukommen. Und wenn der Gegner dann im ersten Kampf deine Strategie durchschaut hat, kann er seine eigene Strategie darauf einstellen und du holst eben nicht mehr als einen Sieg raus.

N-ZONE: Was braucht es deiner Meinung nach, um im Competitive-Bereich in *Pokémon* erfolgreich zu sein?

Markus Stadter Man braucht allgemein logisches Verständnis und einen gewissen Competitive Drive. Es gibt viele, die vor allem ihre Lieblingspokémon einsetzen wollen. Das kann schon mal funktionieren, in der Regel muss man sich aber von solchen Gedanken lösen, mehr auf die Zahlen achten und darf sich auch nicht scheuen, fremde Teams nachzubauen. Erst wenn man die Strategien der Besten nachvollziehen kann, kann man auch selber gute Strategien entwickeln.



Pokémon Smaragd
Oktober 2005

Pokémon Mystery Dungeon Team Rot & Team Blau
November 2006

Pokémon Ranger
April 2007

Pokémon Diamant & Perl
Juli 2007

Pokémon Platin
März 2009

2005 **2009**

Mit der Veröffentlichung von *Pokémon GO* für Smartphones brach im Juli weltweit ein zweiter *Pokémon*-Wahn aus. Die App erfüllt vielen Fans einen lange gehegten Traum: Pokémon in der realen Welt fangen.

Erfolgreich in vielen Bereichen

Heutzutage ist *Pokémon* immer noch ein großer Erfolg, wenngleich die Zeiten des riesigen Mega-Hypes Ende der 90er seit Langem nicht mehr erreicht wurden – zumindest bis jetzt, dank *Pokémon GO*. Insgesamt ist es auf jeden Fall sehr erstaunlich, in wie vielen Bereichen sich *Pokémon* etablieren konnte: Bis heute sind 24 Spiele innerhalb der Hauptreihe erschienen, seit der *Platin*-Edition 2009 kommt mit Ausnahme von 2015 jährlich mindestens ein neues auf den Markt – und alle werden zu Verkaufsschlagern. Spin-offs gibt es über 50 (je nachdem, was man als Spiel ansieht, schwankt die Zahl etwas). Eine Übersicht über alle Spiele der Hauptreihe sowie einige ausgewählte Spin-offs findet ihr in unserer Timeline am unteren Rand dieses Artikels.

Neben immer neuen Merchandise-Produkten wie Plüschtieren gibt es mittlerweile 19 Anime-Staffeln mit über 930 Folgen, 19 Kinofilme (die in Deutschland allerdings seit dem vierten nur noch auf DVD, Blu-ray und digital veröffentlicht werden) sowie 74 TCG-Sets, die insgesamt über 7.000 verschiedene Sammelkarten beinhalten. Und all das wurde natürlich auch noch in Manga-Form umgesetzt, von denen es in Japan momentan über 80 gibt. Auf inoffizieller Seite gibt es zahlreiche Fan-Websites im Internet, die sich komplett dem Thema *Pokémon* widmen und damit in einigen Fällen selbst so erfolgreich geworden sind, dass sie über Werbeeinnahmen einiges an Geld einnehmen können. Warum der Hype nicht mehr ganz so immens ist wie zur Anfangszeit? Das hat sicher damit zu tun, dass es heutzutage auch durch die zunehmende Technologisierung viele andere Spiele gibt, für die sich Kinder eher interessieren. Auch die Omnipräsenz hat abgenommen: RTL II hat den Anime 2013 endgültig abgesetzt, seitdem hat er auf ProSieben Maxx ein neues Zuhause gefunden. *Pokémon* war und ist aber dennoch ein nicht zu unterschätzender Wirtschaftsfaktor!

Die Rückkehr des Pokémon-Königs

Diesen starken Wirtschaftsfaktor erkennt man derzeit ganz klar am weltweiten Mega-Erfolg von *Pokémon GO*, das zumindest temporär eine zweite PokéManie ausgelöst hat und einen Rekord nach dem anderen brechen konnte. Unter anderem dauerte es gerade mal sieben Tage, bis *Pokémon GO* 10 Millionen Mal auf iOS und Android runtergeladen wurde – womit es den bisherigen Rekord hält. Nach zwei Wochen hatte die Zahl der Downloads weltweit sogar schon 30 Millionen überstiegen – und das ohne in Asien überhaupt verfügbar zu sein zu diesem Zeitpunkt. Auch finanziell war *Pokémon GO* direkt zum Launch ein Riesenerfolg und machte sofort tägliche Umsätze in Millionenhöhe. Auch in Deutschland war die Begeisterung über *Pokémon GO* sofort nach der Veröffentlichung am 13. Juli unübersehbar. Doch wie ist dieser neue *Pokémon*-Hype zu erklären?

Zum einen spielt hier natürlich das zuvor genannte, starke Marketing-Fundament eine tragende Rolle. Dank den Spielen, der Anime-Serie, den Filmen, dem Merchandise und all den anderen Faktoren ist die *Pokémon*-Marke in vielen Bevölkerungsschichten zumindest bekannt. Viele Menschen, die jetzt von *Pokémon GO* infiziert wurden, sind damals mit Pikachu und Co. aufgewachsen, haben ihr Interesse an *Pokémon* zwischenzeitlich jedoch womöglich verloren. Nimmt man nun aber den medialen Hype zu *Pokémon GO* rund um den Launch und die Tatsache hinzu, dass die App kostenlos verfügbar ist, wird schnell klar, wieso die Taschenmonster dank *Pokémon GO* wieder in aller Munde sind. Nicht außer Acht lassen kann man außerdem die Tatsache, dass *Pokémon GO* den lange ersehnten Wunsch vieler Fans erfüllt, der Pokémon-Jagd endlich auch in der realen Welt nachgehen zu können. Und selbst wer diesen Wunsch nie hatte, den stimmen womöglich die interessanten GPS- und Augmented-Reality-Technologien hinter *Pokémon GO* zumindest neugierig. Auf alle Fälle erlebt die *Pokémon*-Reihe dank *Pokémon GO* ihren zweiten Frühling in Deutschland und weltweit.

Firmenwirrwarr um die Marke

Wir haben ganz zu Beginn schon angesprochen, dass Game Freak die ersten *Pokémon*-Spiele entwickelte und Nintendo sie vertrieb. Neben diesen beiden Firmen existieren außerdem noch Creatures Inc. und The Po-

Pokémon Rumble
November 2009

Pokémon Heartgold & Soulsilver
März 2010

Pokémon Schwarz & Weiß
März 2011

Pokémon Conquest
Juli 2012

Pokémon Schwarz 2 & Weiß 2
Oktober 2012

2009 **2012**

Mega-Glurak X – hier als Plastikfigur – ist vom Typ Drache. Das freut Fans, die schon immer der Meinung waren, dass Glurak diesen Typ verdient.

kémon Company, die alle bestimmte Rechte an der Marke *Pokémon* halten. Welche Firma wofür zuständig ist und wer welche Rechte hält, ist vielen Fans allerdings nicht klar. Bis sie den nächsten Abschnitt gelesen haben! Das *Pokémon*-Franchise an sich gehört zu Teilen Nintendo, Game Freak und Creatures Inc. Nur der Mario-Konzern selbst hält darüber hinaus aber die Rechte am *Pokémon*-Logo und allen Pokémon-Namen – ohne Zustimmung von Nintendo darf also kein Spiel beispielsweise einen Charakter beinhalten, der Pikachu oder Arceus heißt.

Hinter The Pokémon Company (TPC) verbergen sich wiederum keine anderen Firmen als die bereits oben erwähnten Nintendo Co. Ltd., Game Freak und Creatures Inc.: Diese drei haben TPC gemeinsam gegründet und ihnen gehört die Firma. Der Zweck von TPC besteht laut der offiziellen Website der Firma darin, das *Pokémon*-Erlebnis „frisch und spaßig“ zu gestalten. Darüber hinaus kümmert sich TPC ganz praktisch um Verwaltungsaufgaben wie Lizenzvergaben, Marketing oder Events rund um *Pokémon* – und versucht dabei, die Interessen seiner drei Anteilseigner bestmöglich zu vertreten. Um das Ganze noch verwirrender zu machen, gehört Creatures auch noch anteilig zu Nintendo!

Was die Entwicklung neuer Spiele angeht, so wird jeder Titel der Hauptreihe von Game Freak programmiert. Nintendo ist deren Publisher und übernimmt ansonsten Nebenaufgaben wie die Lokalisierung. Wann immer einem *Pokémon*-Spiel zudem spezielle Hardware beiliegt – wie der Game Boy Advance Wireless-Adapter oder der Pokéwalker – kann man davon ausgehen, dass Nintendo diese Hardware mitentwickelt hat. Creatures Inc. entwickelt heute nur noch einige Spin-offs wie *PokéPark Wii: Pikachus großes Abenteuer.* Den Hauptfokus legt die Firma abseits der Videospiele auf die Vermarktung des Trading Card Games. Im Fall von *Pokémon GO* haben übrigens außerdem noch Niantic und Google ihre Finger mit im Spiel. Niantic – das selbst mal als Start-up-Unternehmen ein Teil von Google war – fungiert als Entwickler von *Pokémon GO*, während Google ebenso wie Nintendo Geld in die Entwicklung investierte und somit zu einem gewissen Grad an den Einnahmen beteiligt ist.

Heißt zusammengefasst: Nintendo hält zwar einen großen Anteil der Rechte an *Pokémon*, ohne Game Freak und Creatures Inc. funktioniert das *Pokémon*-Franchise aber nicht. Genauso wenig können die beiden Letztgenannten aber natürlich auf Nintendo verzichten – das Rechtswirrwarr um *Pokémon* ist also ein Geben und Nehmen und keine der beteiligten Firmen kann völlig im Alleingang irgendetwas durchsetzen.

● Max Drews/Viktor Eippert

INTERVIEW MIT WOLFE GLICK

Der Amerikaner Wolfe Glick (20) ist einer der besten *Pokémon*-Spieler in den Staaten – und hat ebenfalls Weltmeisterschaftsteilnahmen vorzuweisen! 2015 bildete er mit Markus Stadter ein internationales Trainingsteam, um Strategien und Teamzusammenstellungen zu erproben.

N-ZONE: Wolfe, du als Turnier-Veteran: Hast du Tipps für Spieler, die gerade neu ins Competitive-Geschehen einsteigen wollen? Was sollten sie beachten?

Wolfe Glick: Ja, sie sollten sich unbedingt online umschauen! Anfangs kann die schiere Menge an Infos, die es dort gibt, etwas einschüchternd wirken, aber es gibt wirklich viele Tutorials und auch hilfsbereite Leute. Das ist ein guter Weg, um in die Szene einzusteigen.

N-ZONE: Kannst du dir vorstellen, *Pokémon* irgendwann so professionell zu spielen, dass du einen Beruf daraus machst?

Wolfe Glick: Nein. Ich möchte *Pokémon* auf jeden Fall nur als Hobby behalten. Erstens sind die Preisgelder nicht hoch genug, um damit seinen Lebensunterhalt zu finanzieren, und zweitens möchte ich in meinem Leben mehr tun, als jeden Tag nur Pokémon zu spielen. Ich glaube, es ist wichtig, eine Balance zu finden: Einerseits kann man ruhig spielen, aber andererseits sollte Spielen nicht das Einzige sein, was man tut.

N-ZONE: Wie stehst du zu Cheating im Turniergeschehen? Ist es in Ordnung, wenn Spieler sich Pokémon mit perfekten Werten zusammenstellen?

Wolfe Glick: Wenn jemand wirklich wenig Zeit hat und sein Team für ein Turnier auf den letzten Drücker erstellt, habe ich kein großes Problem damit. Denn man spart dadurch zwar Zeit im Training, hat im Turnier selbst aber keinerlei Vorteil.

Pokémon X & Y
Oktober 2013

Pokémon Art Academy
Juli 2014

Pokémon Omega Rubin & Alpha Saphir
November 2014

Pokémon Super Mystery Dungeon
Februar 2016

Pokémon GO
Juli 2016

2013 **2016**

Der Würzburger Schlossgarten sieht fast so aus, als hätte ihn Nintendo entworfen. Der Pokéball trügt nicht: Hier kann man tatsächlich viele *Pokémon GO*-Spieler treffen!

POKÉMON-ODYSSEE DURCH WÜRZBURG

Pokémon GO bringt die Menschen an die frische Luft und führt sie zusammen. Ein Bericht von einer persönlichen und beinahe missglückten Pokémon-Tour durch Würzburg.

Es ist der 6. Juli 1986: Ich erblicke als kleiner Wonneproppen das Licht der Welt. In den folgenden 30 Jahren sollte ich nach und nach ein immer größeres Interesse an Videospielen entwickeln. In der vierten Klasse schenkten mir meine Eltern einen blauen Game Boy. Ihr wisst schon: dieses klobige Ding mit dem Graustufen-Display, auf dem man eigentlich nichts erkannte, sofern nicht die Lichtverhältnisse perfekt waren und die Planeten von Merkur bis Neptun in einer Linie am Firmament standen. Von da an war an nichts anderes mehr zu denken, als Taschenmonster zu fangen, zu trainieren und in der Pause auf dem Schulhof gegen andere Pokémon antreten zu lassen. Das Poster an der Wand meines Kinderzimmers zeigte alle 151 Fantasiewesen aus der neuen Nintendowelt und ich konnte es nicht erwarten, sie alle zu fangen. Ich erinnere mich, dass einer meiner besten Freunde damals sogar den kompletten Poké-Rap aus der TV-Serie auswendig konnte, die wir Montag bis Freitag verschlangen und uns auf dem Weg zur Schule und nach Hause über die Erlebnisse von Ash Ketchum aus Alabastia unterhielten, als gäbe es nichts Wichtigeres auf der Welt. Manche liefen in der Schule mit dem „Pokémon Pikachu“ herum, einem Tamagotchi, bei dem man Pikachu über seine gelaufenen Schritte mit Elektrizität fütterte. Auch ich gehörte zu diesen Zeitgenossen. Ich sog *Pokémon* komplett in mich auf, doch mit den Jahren verlor ich nach und nach das Interesse an der Serie. Immer mehr Pokémon, immer neue Editionen. Ich war der Sache überdrüssig.

Das neue Pokéfieber

Am 6. Juli 2016, exakt dreißig Jahre nach meiner Geburt, greift eine wahre Pandemie um sich. Pokémon-Trainer schießen allerorts

POKÉMON-TRIO

Namen:	Nikolas, Felix, Daniel
Fundort:	Würzburg, Hauptbahnhof
Alter:	21, 21, 22
Spielen Pokémon GO seit:	US-Release

Bis zu sechs Stunden am Tag widmen sich Nikolas, Felix und Daniel der *Pokémon*-App. Bestens ausgestattet mit Powerbanks, machen sie sich um ihre Akkus keine Sorgen.

wie Pilze aus dem Boden, auf der Straße redet gefühlt jeder Zweite über die Taschenmonster, wo man sie findet, wie man sie fängt, welches Levels man bereits erreicht hat, wo sich Arenen befinden und welche Pokémon man schon in seinem Pokédex registriert hat. Das *Pokémon*-Fieber hat die Welt einmal mehr fest im Griff und genauso wie 1999 (in Japan kamen die Originalspiele ja bereits 1996 auf den Markt) ganz Deutschland oder zumindest dessen Jugend die Freizeit mit Glumanda, Schiggy und Bisasam verbrachte, tun es die Menschen heute wieder. Doch dieses Mal ist es extremer.

In Deutschland ist die App seit dem 13. Juli verfügbar, doch mehrere meiner Arbeitskollegen tricksten und luden sich das Niantic-Spiel aus den australischen oder amerikanischen Stores herunter. Serverprobleme? Egal, die App wird einfach so oft geöffnet, bis sie wieder geht. An konzentriertes Arbeiten ist kaum noch zu denken. Ich tue mich ebenfalls schwer, noch an etwas anderes zu denken. Nicht weil ich an einer schweren Ausprägung des *Pokémon*-Fieber leide – ich spiele *Pokémon GO* zwar gerne, aber tatsächlich nur gelegentlich –, sondern weil wirklich jeder um mich herum vom neuen Augmented-Reality-Hit spricht. Selbst die Nachrichtensendungen im Fernsehen thematisieren das Phänomen und im Gegensatz zu den Game-Boy-Spielen von 1999 scheinen sich dieses Mal auch Erwachsene für den Spaß zu interessieren – kein Wunder, gehen die meisten Pokémon-Trainer der ersten Generation inzwischen schon stramm auf die 30 zu oder haben sie bereits erreicht.

Was mich stutzig macht: Überall auf den Straßen, vor allem abends, streunen plötzlich Menschen umher, die auf ihre Smartphone-bildschirme starren. Aber sie verhalten sich anders, als man das bisher kannte. Sie texten nicht. Statt wilden Getippes beobachte ich Wischgesten. Klarer Fall: Pokémon-Trainer, die ihr nächstes Monster fangen. Als ich sehe, dass auf Facebook erste Pokémon-Wanderungen organisiert werden, beschließe ich, mich anzuschließen. Die Aussicht, mit zahlreichen Gleichgesinnten auf die Jagd zu gehen und ins Gespräch zu kommen, scheint mir verlockend. Die vergangenen Wochen bin ich sowieso schon des Öfteren mit Freunden in kleinen Grüppchen durch Nürnberg gezogen. Was mir besonders gefällt: Neben dem verblüffenden Effekt, den *Pokémon GO* auf die Bewegungsfreude der Leute hat (plötzlich will jeder spazieren und wandern), kommt man sehr leicht mit anderen Spielern ins Gespräch. Wir haben abends viele Trainer getroffen, mit denen wir uns ausgetauscht und für ein paar Minuten gefachsimpelt haben. Die soziale Komponente des Spiels ist also nicht zu unterschätzen. Meine Wahl, in welcher Stadt ich zu einer organisierten Pokémon-Wanderung stoßen will, ist schnell getroffen.

Pokémonjagd in Würzburg

Der Regierungssitz Unterfranken in Würzburg liegt eine knappe Autostunde von mir entfernt. Mit seinen zahlreichen Parks, dem Mainufer und dem Hofgarten in der wunderschönen Residenz bietet es die perfekte Kulisse für einen malerischen Ausflug. Laut Facebook hatten sich bereits über 1.000 Pokémon-Fans für die Veranstaltung

POKÉMON-DUO

Namen:	Anna, Martin
Fundort:	Würzburg, Residenz
Alter:	30, 32
Spielen Pokémon GO seit:	Deutschlandstart

Anna ist über das erste Niantic-Spiel *Ingress* auf *Pokémon GO* gestoßen. Ihr Bruder ist noch ein wenig skeptisch, ob die Taschenmonsterjagd etwas für ihn ist, probiert es heute aber mal aus.

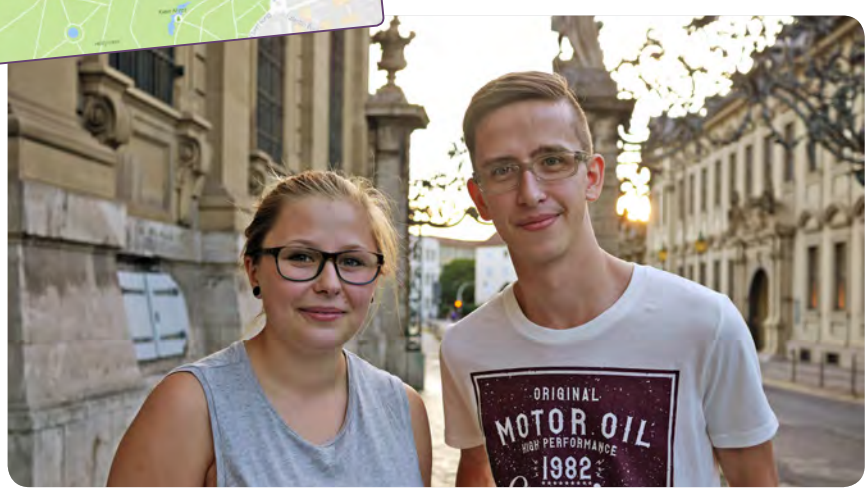
angemeldet, doch am Tag des Spektakels dann die Enttäuschung: Die Veranstalter hatten die Wanderung bereits seit einiger Zeit abgesagt. Bei Events mit derart vielen Teilnehmern müssen nämlich bestimmte Sicherheitsvorschriften eingehalten werden, ansonsten wird die Genehmigung verweigert. Da die Organisatoren diesen Aufwand nicht stemmen konnten und wollten, fiel die Wanderung ins Wasser. Mangels Alternativen machte ich mich dennoch auf den Weg. Meine Hoffnung: Es würden sich schon genug Menschen auf den Weg zum Treffpunkt machen: um 19:00 Uhr am Kiliansbrunnen, direkt am Bahnhof. Ich steige ins Auto ein und trete aufs Gas.

Aufgrund des regen Urlaubsverkehrs komme ich gerade noch rechtzeitig an, stelle das Auto ab, schnappe mir meine Kamera und mache mich auf die Jagd. Nicht nach Pokémon, sondern nach Trainern. Doch der erste Blick auf den Brunnen lässt mich verzagen: Es sitzen nicht mehr Menschen um das plätschernde Wasserspiel als sonst auch. Schlimmer noch: Niemand hält ein Smartphone in der Hand. Ich sehe mich um und halte Ausschau nach Spielern. Und tatsächlich: Einige Meter weiter stehen drei junge Männer, die auf Bildschirme starren. Die Kabel, die von ihren Smartphones in ihre Taschen (zu den Powerbanks) führen, verraten meinem geübten Blick, dass es sich hier um *Pokémon GO*-Spieler handeln muss. Wir kommen schnell ins Gespräch und die drei verraten mir, dass sie sich bereits seit fünfeinhalb Stunden auf Pokémon-Wanderung befinden. Nikolas, Felix und Daniel studieren Informatik und Wirtschaftsinformatik. Da nun Semesterferien sind, können sie deutlich länger umherstreifen und spielen, als noch in den letzten Wochen. „Normalerweise spielen wir eher sporadisch. Wir hatten jetzt eben Klausuren, da haben wir zwischendrin immer ein bisschen gespielt. Bisher haben wir drei Tage gehabt, an denen wir gesagt haben: ‚Okay, wir treffen uns', haben ein bisschen was gegessen und sind durch die Stadt gezogen", berichtet Nikolas.

Zwar geht die Jagd jetzt, wo die Ferien begonnen haben, erst so richtig los, doch angefangen hatten die drei Freunde schon, als das Spiel noch gar nicht in Deutschland erschienen war: „Ich hab's aus dem australischen App Store heruntergeladen", erzählt Nikolas. Ein Blick auf seinen Pokédex beweist es: Die Pokémon tragen englische Namen: Glumanda heißt beispielsweise Charmander, Schiggy Squirtle usw. Abgesehen haben es die drei aber vor allem auf das legendäre Pokémon Zapdos, das übrigens

POKÉMON-PÄRCHEN

Namen:	Tobias, Anna-Lena
Fundort:	Würzburg, Residenz
Alter:	22, 20
Spielen Pokémon GO seit:	Deutschlandstart



Kollegen auf Pokémon-Jagd: Tobias und Anna-Lena kennen sich aus der Berufsschule und gehen in der Freizeit oft zusammen auf Pokémon-Wanderung. Das kann bis zu vier Stunden am Tag beanspruchen.

auch auf Englisch so heißt. Auf ihrer Suche nach neuen Taschenmonstern und den Poké-Stop-Wanderungen sind sie meistens zu zweit oder zu dritt unterwegs, doch Nikolas verrät: „Es passiert dann doch relativ oft, dass die Gruppe schnell wächst, weil andere Grüppchen im selben Team sind. Vorhin haben wir eine Arena eingenommen, da waren wir zu acht oder zu zehnt. Da trifft man schon auch schnell neue Leute.“ Geld haben die Jungs bisher noch nicht in die App gesteckt und haben das auch nicht vor. Wünsche für neue Features haben sie indes einige: „Pokémon tauschen und gegeneinander kämpfen zu lassen wäre das Beste“, erklärt Daniel. „Tauschen deshalb, um Leuten auch mal zu helfen und noch was Cooles zu bekommen, Kämpfe, um einfach noch mehr Spaß rausziehen zu können.“

Die Einstiegsdroge für Nikolas und seine Freunde waren *Pokémon Rot* und *Blau*, welche auch ich bis zum Exzess gespielt hatte. Ein bisschen wünsche ich mir, mit den Jungs auf Pokémon-Jagd zu gehen, aber ich muss ja noch weitere Trainer finden! Zum Abschluss verraten mir die drei noch, wo ich gute Chancen habe, Spieler zu treffen. Im Hofgarten, in der Residenz, sollen sich die Trainer nur so tummeln. Mitkommen wollen sie aber nicht, fast sechs Stunden Pokémon-Wanderung sind genug für einen Tag. Ich verabschiede mich und mache mich auf zum Hofgarten. Nikolas hat mir verraten, dass es dort sogar ein Blumenbeet gibt, das von oben wie ein Pokéball aussieht!

Als ich auf dem Auto am Parkplatz vor der Residenz aussteige, läuft tatsächlich in just diesem Moment eine Gruppe vorbei, die sich über Pokémon unterhält. Schnell hake ich mich ein, und wie sich herausstellt, handelt es sich um Touristen, die sich die Stadt ansehen. Anna (30) führt ihren Bruder Martin (32) gerade in die Welt von *Pokémon GO* ein. Tatsächlich fängt er gerade erst an, das Spiel zu spielen. Anna ist übrigens nicht über die bisherigen *Pokémon*-Spiele auf *Pokémon GO* gestoßen, sondern über das Niantic-Vorgängerspiel *Ingress*. „Ich habe weder die Serie früher im TV gesehen noch für Nintendo-Geräte gespielt“, gibt sie zu. Das tut dem *Pokémon*-Enthusiasmus jedoch keinen Abbruch: Täglich verbringt sie ein bis zwei Stunden mit dem Fangen und Trainieren der Monster. Martin ist auch schon neugierig, offensichtlich aber noch nicht vom Fieber gepackt: „Alle reden davon und jetzt wollte ich es auch einmal ausprobieren. Ich wusste, dass meine Schwester es auf jeden Fall spielt.“ Ob er Lust hat, das Spiel auch auf seinem Handy zu installieren? „Eher nicht so.“ Klingt, als ob Anna noch Überzeugungsarbeit leisten muss.

MYSTERIÖSER TRAINER

Namen:	Ash Ketchum
Fundort:	Würzburg, in irgendeiner Tiefgarage
Alter:	???
Spielt Pokémon GO seit:	Deutschlandstart

Der eigenwillige Pokémontrainer wollte seinen Namen nicht preisgeben. Dass er tatsächlich Ash heißt, glauben wir ihm nicht so wirklich. So oder so hatte er jedenfalls viel Spaß bei der Pokémon-Jagd.

Ash Ketchum

Ich setze meine Suche fort und stoße nur wenige Meter weiter auf ein Poké-Pärchen: Tobias (22) und Anna-Lena (20) kennen die Reihe noch aus Game-Boy-Tagen. *Ingres* hat zumindest Tobias auch schon gespielt, doch er fand es recht langweilig. Mit *Pokémon GO* sieht die Sache anders aus: Bis zu vier Stunden täglich spielen die beiden und kommen dabei ordentlich rum. „Wir gehen jetzt noch öfters raus“, erzählt Tobias und Anna-Lena ergänzt: „Wir laufen auch viel mehr herum als früher.“ Auch ich laufe weiter, kann jedoch nicht in den Hofgarten gehen. Die Security am Eingang erklärt mir freundlich, dass kein Einlass mehr gewährt wird – es ist schon nach 20:00 Uhr. Macht nichts, denn durch die Planänderung stoße ich auf meinem weiteren Streifzug durch die Stadt auf einen kauzigen Gesellen, den ich gerade noch dabei beobachten kann, wie er auf sein Handy starrend in einer Tiefgarage verschwindet.

Auf die Frage, wie er heißt, antwortet der Trainer: „Ash Ketchum“, also der Name des Helden der *Pokémon*-TV-Serie. Ich muss lachen, aber er will mir seinen echten Namen partout nicht verraten. Die Kappe steht ihm auf jeden Fall mindestens so gut wie seinem Zeichentrick-Konterpart. 87 verschiedene Pokémon will er in seinem Pokédex inzwischen gesammelt haben und sich auf Level 34 befinden, aber auf sein Handy lässt er mich nicht sehen. Er mache sich Sorgen, dass ihm sonst Team Rocket die wertvollen Monster stibitzt. Sein Starter-Pokémon war aber auf jeden Fall Pikachu, für das er jeden Tag mindestens eine Flasche Ketchup aus dem Supermarkt kauft (Kenner wissen, dass Pikachu Ketchup liebt). Ich will ihn noch fragen, welches Pokémon, das er noch nicht besitzt, er unbedingt fangen will, aber in diesem Moment erscheint ein Digda neben einem

DAVID UND SEIN FREUND

Namen:	David
Fundort:	Würzburg, Mainufer
Alter:	26
Spielen Pokémon GO seit:	Deutschlandreise

David und sein Freund kommen aus Korea. Dort gibt es bislang kein *Pokémon GO*, weshalb der Deutschlandtrip auch zum Zocken genutzt wird!

orangenen Auto. „Davon kann man nie genug haben!“, ruft Ash geistesabwesend. Ich lasse ihn sein Ding machen und gehe weiter.

Am Mainufer sehe ich eine Gruppe Koreaner, die gerade Sterndus fangen. Einer davon, David (26), erzählt mir, dass es *Pokémon GO* in Korea noch gar nicht gibt. Sie spielen es erst seit diesem Tag und haben es auch erst auf ihrer Deutschlandreise so richtig für sich entdeckt. Den Trick, wie man Pikachu erhält, hat David aber bereits gekannt, der Elektronager ist sein Starter-Pokémon. Viel mehr möchte ich ihn dann aber auch nicht fragen. Da es in Würzburg viel zu entdecken gibt und die Freunde gerade angefangen haben zu spielen, mache ich noch ein Foto und begebe mich auf den Heimweg. Kurz bevor ich an meinem Auto angelangt bin, sehe ich noch eine Gruppe Mädels, die lachend an einer Ampel steht. Ich bin nicht sicher, ob sie ebenfalls *Pokémon* spielen, aber als ich unauffällig über ihre Schultern luge, bestätigt sich mein Verdacht. Sabrina und Katharina haben gerade erst angefangen zu spielen, seitdem die Prüfungen vorbei sind. Bei ihren täglichen Aktivitäten wird nebenbei immer wieder *Pokémon* gezockt: „Wenn wir in die Stadt laufen oder spazieren gehen mit Freundinnen“, erklärt Sabrina. Eine ihrer Freundinnen spielt

POKÉMON-TRAINERINNEN

Namen:	Sabrina, Katharina
Fundort:	Würzburg, Innenstadt
Alter:	22, 22
Spielen Pokémon GO seit:	Ende Juli

Sabrina und Katharina spielen *Pokémon GO* eher nebenbei und leveln zwischen Uni, Job und gemeinsamen Spaziergängen ihre Monster auf. Wie man sieht, haben sie viel Spaß dabei.

Pokémon GO zwar noch nicht, findet es aber trotzdem lustig: „Wir waren zusammen Essen, haben darüber geredet, es uns dann aus Spaß heruntergeladen und dann gesagt: ‚Wir gehen morgen spazieren und spielen es.' Und es macht auch Spaß!"

Katharina kennt das Spiel bereits aus der Game-Boy-Ära: „Ich habe einen älteren Bruder, da wurde ich quasi gezwungen, *Pokémon* zu schauen." Als Starter-Pokémon haben alle Mädels Schiggy gewählt und für die kurze Zeit, die sie es spielen, auch schon ordentlich Gas gegeben. Sabrina ist innerhalb einer Woche auf Level 9 angekommen, Katharina ist mit Level 14 aber schon eine ganze Ecke weiter. Im Freundeskreis haben einige Kumpels bereits die Levels 25 bis 31 gemeistert. „So viel Zeit habe ich gar nicht", meint Sabrina. „Ich studiere und arbeite." Ich verstehe, was sie meint. Ich selbst würde viel häufiger auf Pokémon-Jagd gehen, wenn ich mehr Zeit hätte. Meinen Level will ich gar nicht verraten, aber selbst wenn ich mich mit dem Spiel beschäftige, heißt das noch lange nicht, dass ich Zeit habe, es auch zu spielen. So wie für diesen Artikel: Vier Stunden war ich in Würzburg unterwegs und gefangen habe ich nichts. Dafür umso mehr nette Menschen getroffen! Na ja, jetzt habe ich wieder Zeit. Ab an die frische Luft und Pokémon fangen! ● **Sebastian Zelada**

EHEMALIGER N-ZONE-REDAKTEUR

Namen:	Christoph Kraus
Fundort:	Großrinderfeld, nahe Würzburg
Alter:	30
Spielt Pokémon GO seit:	Deutschlandstart

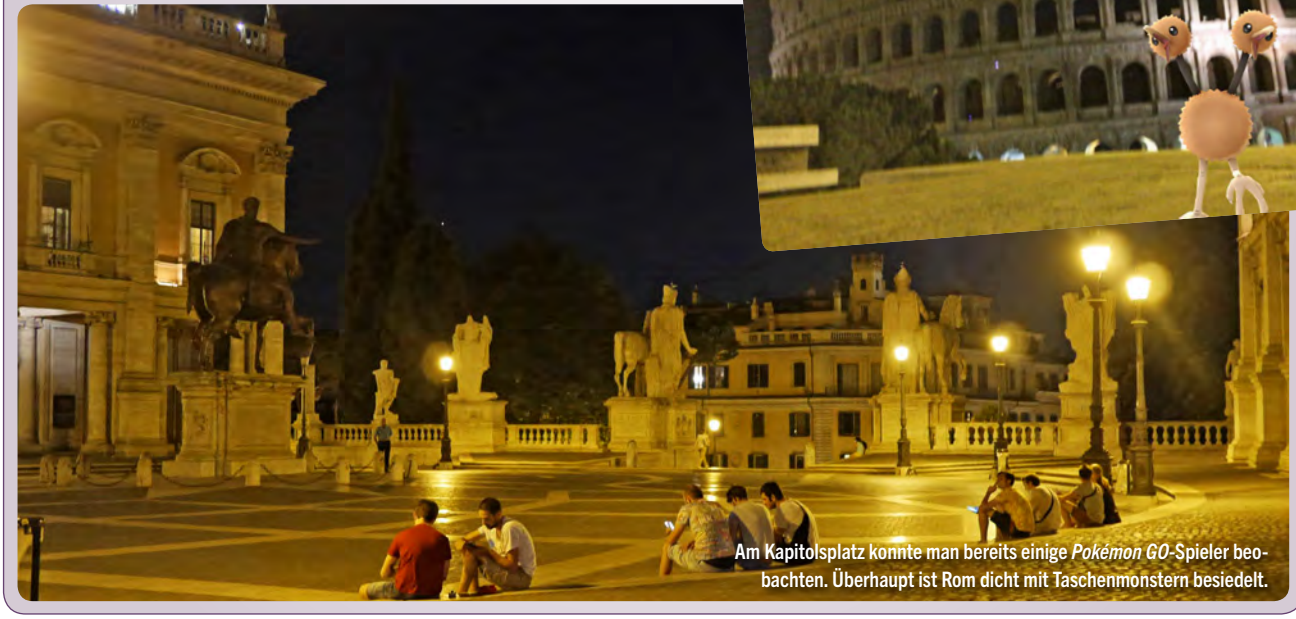
Fast hätten wir es vergessen: Beim Ausflug nach Würzburg haben wir den ehemaligen N-ZONE-Redakteur Christoph Kraus getroffen! Als leidenschaftlicher *Pokémon*-Fan ist Christoph seit Tag 1 dabei!

POKÉMON-FANGTOUR IN ROM

Auch in anderen europäischen Städten greift der *Pokémon*-Wahn um sich. Auf einem Kurztrip nach Rom sind mir nicht nur viele Spieler, sondern auch mehr Taschenmonster als in jeder deutschen Stadt, in der ich bisher als *Pokémon GO*-Spieler unterwegs war, begegnet.

Im Juli war ich für kurze Zeit in Rom und habe bei meinem Ausflug nicht nur ein wenig *Pokémon*-Colosseum gespielt (höhö), sondern auch zahlreiche *Pokémon*-Spieler an öffentlichen Plätzen beobachtet. Im Vergleich zu Nürnberg gibt es in der italienischen Hauptstadt unglaublich viele PokéStops. An Pokémon, die man einfangen kann, mangelt es ebenfalls nicht. Ich konnte innerhalb von wenigen Minuten reichlich Erfahrungspunkte sammeln und 10 Pokémon fangen!

Wer kennt noch das gleichnamige Spiel für den Nintendo Gamecube? In echt macht es aber irgendwie noch mehr Spaß.



Am Kapitolsplatz konnte man bereits einige *Pokémon GO*-Spieler beobachten. Überhaupt ist Rom dicht mit Taschenmonstern besiedelt.

Bildquelle: Microsoft

AUGMENTED REALITY: DAS STECKT DAHINTER

Die Technik hinter *Pokémon GO* – und was sie sonst noch für euer Smartphone leisten kann!

Eine der bemerkenswertesten Eigenschaften von *Pokémon GO* ist seine unfassbar umfangreiche Zielgruppe. Vom kleinen Steppke mit dem Schulranzen auf dem Rücken und dem Smartphone in der Hand bis hin zum spielaffinen Rentner spricht das neuste Abenteuer von Pikachu und Co. eine erstaunlich breite Masse von Menschen an. Wenn ein Spiel sich dermaßen angenehm und gern gesehen in die Mitte unserer Gesellschaft pflanzt, rücken üblicherweise auch seine artverwandten Themen mehr ins Zentrum der Aufmerksamkeit. Im Falle von *Pokémon GO* wären das etwa „Wie verlängert man die Akkulaufzeit eines Handys?“, „Wo bekommt man eine leichte USB-Powerbank?“, „Was ist GPRS-Geschwindigkeit?“ oder eben auch „Was ist eigentlich Augmented Reality?“ Zu den ersten beiden Fragen findet ihr weiter vorne in unserem Heft auf Seite 11 Hilfe. Frage drei kann man leicht beantworten mit „das 56k-Modem der Generation Smartphone“. Der vierten und spannendsten Frage möchten wir die kommenden sechs Seiten widmen. Was ist Augmented Reality?

Doppelte Definition

Die Übersetzung ist schnell erledigt: „Augmented Reality“, das bedeutet „Erweiterte Realität“. Die Eindeutschung fasst den Begriff zwar insgesamt prima zusammen, erklärt ihn aber nicht unbedingt besonders gut: Unter Augmented Reality versteht man alle technischen Möglichkeiten, um unsere reale Umgebung mit erweiterten Sinnen zu erfassen. Wichtig ist dabei zunächst die Aussage „reale Umgebung“. Anders als Virtual Reality, wo dem Menschen eine komplett künstliche Wirklichkeit suggeriert wird, arbeitet Augmented Reality immer mit der tatsächlichen Umwelt um uns herum. Sie dient dann als Fundament und wird mit zusätzlichen Details oder Informationen angereichert.

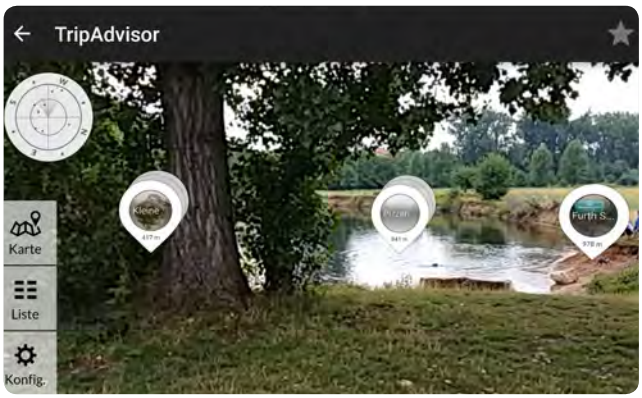
HUD für die Hand

Ein perfektes Beispiel dafür wäre ein Navigationsgerät, dessen visuelle Nutzerführung auf der Windschutzscheibe eines Autos dargestellt wird. Statt also umständlich auf das Display eines GPS-Geräts zu gucken, könnte man als Fahrer einfach durch die Scheibe blicken – und würde die korrekte Route vielleicht dadurch erkennen, dass die zu befahrende Straße mit einem leichten Rotschleier angezeigt wird. Unter anderem BMW experimentiert mit solchen HUD-Informationssystemen für seine Oberklasse-Modelle, auch in

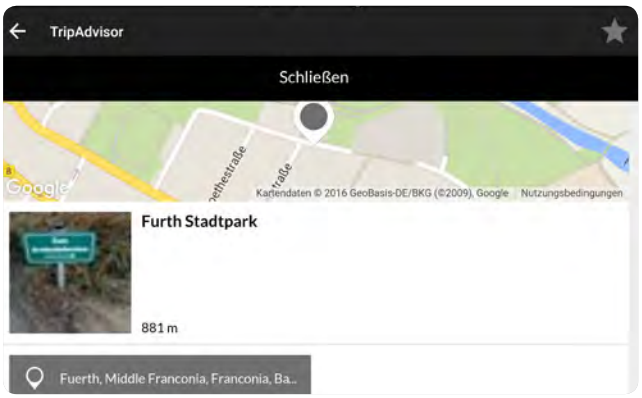
SIGHTSEEING-RADAR FÜR EUER SMARTPHONE: WIKITUDE

Im Jahr 2008 als Free-TV-Software auf dem Smartphonemarkt erschienen, ist Wikitude bis heute einer der absoluten Klassiker unter den Augmented-Reality-Programmen für iOS und Android.

Bei Wikitude handelt es sich um ein umgebungsbildbasiertes Location-Informationssystem. Klingt kompliziert, ist aber eigentlich ganz einfach: Nachdem ihr die App installiert und gestartet habt, wählt ihr in ihrem Interface zunächst Webseiten aus, deren Inhalte zu Sehenswürdigkeiten, Restaurants, Haltestellen und ähnlichen Hotspots euch interessieren. Als mögliche Quellen funktionieren zum Beispiel Internet-Angebote wie Wikipedia oder TripAdvisor. Habt ihr diese als gewünschte Datenquellen in Wikitude aktiviert und haltet danach euren Handy-Kamerabildschirm vor euer Gesicht, könnt ihr durch dessen Display wie durch eine virtuelle Fensterscheibe eure Umgebung betrachten. Interessante Punkte um euch herum werden dann auf dem Smartphone-Screen mit zusätzlichen Informationen hervorgehoben. Von der nächsten U-Bahn-Station über Lokale mit leckerem Essen bis hin zu Denkmälern ist alles dabei, je nach den von euch gewählten Informationsquellen und euren zuvor eingestellten Distanzangaben. Übrigens lohnt sich auch für interessierte App-Programmierer ein Blick auf www.wikitude.com – dort bietet der Hersteller ein AR-Software-Entwicklungskit für die Gestaltung eigener erweiterter Realitätsprogramme an.



Im Wikitude-Display werden POIs (Points of Interest – interessante Kartenpunkte) auf einem Radar angezeigt. Wenn man im Bildschirm einen dieser POIs berührt, …



… erscheint eine weiterführende Informationsseite mit Google-Maps-Straßenansicht, einem Avatar-Bild und noch einigen weiteren interessanten Daten zu eurem anvisierten Ziel.

Ein Paradebeispiel für Augmented Reality: Mit dem Smettbo und dem Pokéball befinden sich zwei virtuelle Objekte vor einer realen Bühne.

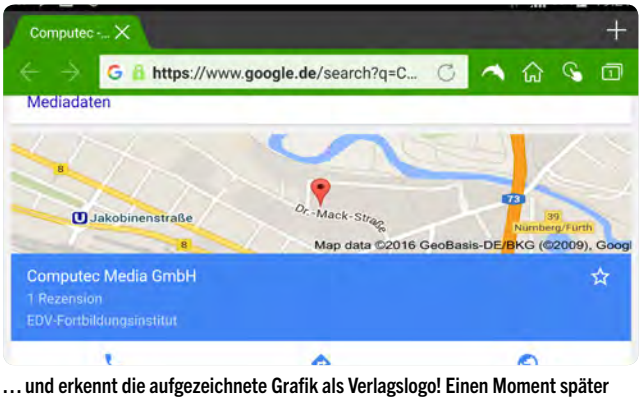
kommerziellen und militärischen Flugzeugen sind entsprechende Technologien außerordentlich wichtig. Überhaupt ist das HUD, die Kurzform für Head-up-Display, ein klassischer Vertreter der Augmented Reality. Als leidenschaftlicher Videospieler kennt man HUD-Bildschirmüberlagerungen und deren Informationen zu ihren virtuellen Welten etwa aus Abenteuer- oder Rennspielen. Dort informiert das HUD oft über die Lebensenergie des Spiel-Protagonisten. Wie wäre es denn im wahren Leben mit einer Kontaktlinse, die Diabetikern ihren aktuellen Blutzuckerspiegel anzeigt? Selbst so etwas Einfaches wie ein digitaler Kompass kann ein Augmented-Reality-System sein, wenn er in einem Fernglas mit GPS-Unterstützung eingebaut ist und beim Durchblicken die Himmelsrichtung anzeigt. Dasselbe gilt für die hübschen 3D-Karten, die wir jeden Tag im Fernsehen beim Wetterbericht bestaunen können.

GOOGLE GOGGLES

Berühmte Gemälde, Firmenlogos oder einfach nur ein QR-Code – dank Google Goggles könnt ihr die spannende Welt um euch herum ganz genau kennenlernen!

Wikitude ist großartig, um generelle Informationen zu eurer Umgebung ausfindig zu machen. Wenn ihr aber lieber einen ganz bestimmten Gegenstand näher durchleuchten möchtet, liefert euch der beschauliche Familienbetrieb Google die dazu nötige Augmented-Reality-Röntgenbrille. Egal ob auf iOS oder Android: Sobald ihr mit Google Goggles zum Beispiel eine Sehenswürdigkeit, ein Buch, ein Kunstwerk oder ein Firmenlogo ablichtet, versucht Goggles, alles nur Denkbare zu eurem abgelichteten Motiv herauszufinden und euch mitzuteilen. Vor allem, wenn man das Objekt in der Smartphone-Kameralinse überhaupt nicht kennt und demnach auch nicht weiß, wo man nach weiteren Informationen darüber suchen soll, ist Google Goggles eine geniale Lösung! Obendrauf beinhaltet die App noch einen leistungsstarken QR-Scanner. Wir waren mal so frei und haben für euch ein kleines Experiment organisiert. Holt euch Google Goggles auf euer Smartphone und scannt dort einfach den QR-Code weiter oben in diesem Kasten ein.

Google Goggles hat's drauf! Das Verlagssymbol eines bekannten Fürther Medienhauses scannt die App perfekt selbst von einem schummrigen PC-Display ein …



… und erkennt die aufgezeichnete Grafik als Verlagslogo! Einen Moment später werden wir dann auch mit weiteren Infos versorgt, etwa der Firmenadresse.

EIN AUGE AUF DIE DROHNE: EPSON MOVERIO BT-200

Misserfolg von Google Glass hin oder her – das Konzept der Augmented-Reality-Brille hat Zukunft! Das sieht auch die Firma Epson so …

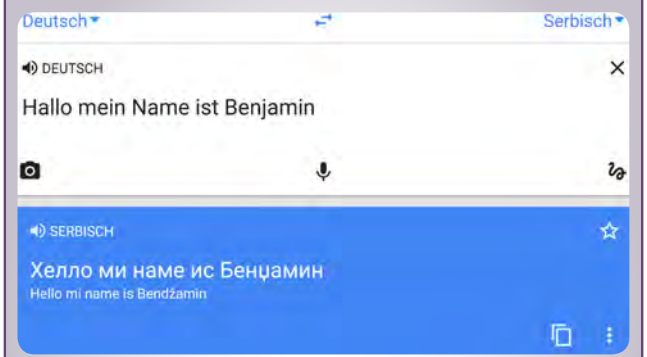
Nachdem sich Google aufgrund der mauen Verkaufszahlen der Glass-Augmented-Reality-Brille aus diesem Markt verabschiedet hat und noch nicht bekannt ist, wann Microsofts Hololens erscheint, gibt es nur wenige AR-Alternativen. Eine davon kommt von Epson: Die BT-200 ist besonders unter Modellflug- und Drohnenpiloten beliebt, die sich so das Kamerabild ihres Fluggeräts in ihr Sichtfeld einblenden lassen. Auf Epsons Plattform gibt es bereits diverse Apps, die auf der AR-Brille mit ihrem 1,2-GHz-Dualcore-Prozessor laufen, unter anderem eine Himmelskarte für Hobby-Astronomen, ein virtueller Klavierlehrer oder ein interaktives Kugellabyrinth. Gedacht ist die BT-200 aber auch für interaktive Anleitungen im Sichtfeld oder beliebige Multimedia-Inhalte. Die Kamera in der Brille erkennt dabei die Umgebung und blendet die Inhalte passend dazu ein. Gesteuert werden die Apps über ein separates Touchpad im Smartphone-Format, das per Kabel mit der Brille verbunden wird.

Alles fürs Auge?

So viel zum Definitions-Teilbereich „reale Umgebung“, bleiben noch die „erweiterten Sinne“. Ist euch während unserer Auflistung von Augmented-Reality-Beispielen im letzten Abschnitt etwas aufgefallen? GPS-Systeme für die Windschutzscheibe, HUD-Overlays vom Militär bis zum Videospiel, Ferngläser mit virtuellem Kompass, Wetter-TV? Bei all diesen Anwendungen handelt es sich um visuelle Lösungen! Tatsächlich richtet sich die mit Abstand am weitesten verbreitete Bauart von Augmented-Reality-Programmen an unsere optischen Sinne. Das liegt aber nur daran, dass wir Menschen uns bei der Erfassung von Informationen seit der Entwicklung des geschriebenen Wortes sehr stark auf unsere Augen verlassen. Unsere Technologie und Umgebung hat unsere Spezies im Laufe der Generationen dann entsprechend gestaltet. Diese Tatsache bedeutet aber keinesfalls, dass sich Augmented-Reality-Systeme allein auf unsere visuelle Wahrnehmung beschränken müssen – AR kann alle unsere Sinne ansprechen. Optische Beispiele haben wir bereits reichlich aufgezählt. Echtzeit-Musikerkennungs-Software wie Shazam oder Soundhound sind prächtige Vertreter der akustischen Augmented-Reality-Programme und stehen für euch bereits jetzt zum Herunterladen und Ausprobieren bereit. AR-Systeme, die auf den Geruchs- oder Geschmackssinn abzielen, sind aktuell noch Zukunftsmusik, könnten aber vor allem in der chemischen oder Lebensmittelindustrie an Bedeutung gewinnen; bereits heute gehören Wissenschaften wie Archäologie oder Medizin zu den wichtigsten AR-Anwendungsgebieten außerhalb der Unterhaltungsbranche.

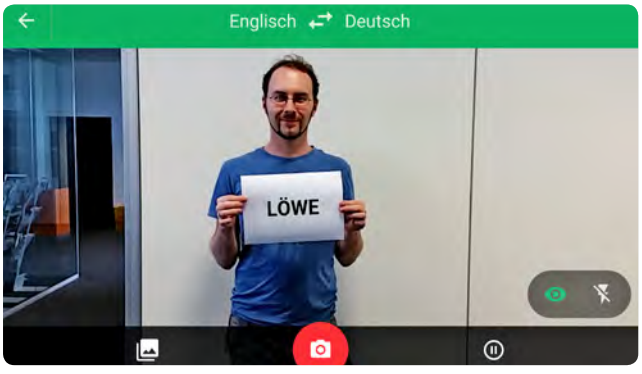
GOOGLE-ÜBERSETZER

Fing als einfacher Textübersetzer an, hat sich danach die Bilderkennungs-App Word Lens einverleibt und ist seitdem einer der besten Gratis-Übersetzer der Welt: Mit Googles Smartphone-Dolmetscher seid ihr für jedes Urlaubsgespräch bestens gerüstet!

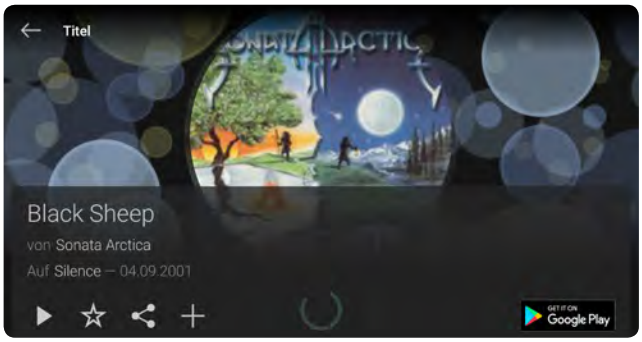


Bereits das Konzept dieses genialen Tools ist ein Paradebeispiel dafür, wie eine gute App das Leben der Menschen verbessern kann. Ein leistungsstarker Übersetzer von und zu unzähligen Sprachen für Android und iOS, inklusive Offline-Übersetzungs- und sogar Text-zu-Sprache-Funktion? Das ist nicht nur im Urlaub super, sondern auch, wenn man im eigenen Land zum Beispiel einem Touristen ohne Fremdsprachenkenntnisse weiterhelfen möchte! Spätestens seit ihrer Integration eines Kamerabild-Schriftübersetzers in Echtzeit ist die Google-App im Reich der Augmented-Reality-Programme angekommen. Probiert es mal aus: Aktiviert im Übersetzer eine Sprache mit Kameraeingabe-Unterstützung (zum Beispiel Englisch nach Deutsch), klickt dann links auf das Kamerasymbol und nehmt ein englischsprachiges Schriftstück ins Display-Visier. Das kann ein Verkehrsschild, ein Buchtitel oder sogar eine simple weiße Seite in einem Textverarbeitungsprogramm sein. Macht doch einfach mal den Windows-Editor auf, gebt „LION“ ein, zielt mit der Kamera auf das Wort und lasst euch überraschen.

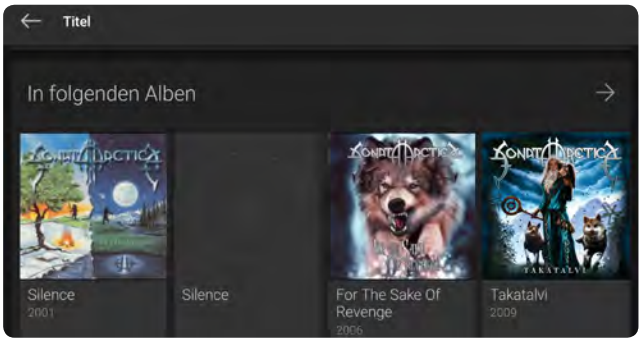
Hier trägt unser Kollege und N-ZONE-Redaktionsleiter Viktor Eippert neben der Verantwortung auch noch ein Blatt Papier mit dem englischen Wort „Lion“, …



… das Googles geniale Bild-Übersetzungsfunktion auf unserem Smartphone-Display zu „Löwe“ eindeutscht. Und das wohlgemerkt direkt in der Live-Ansicht der Kamera.



15 Jahre altes Metal-Lied einer unfassbar genialen finnischen Band? Kein Problem für Soundhound! Einfach das Handy-Mikrofon in Richtung Song-Lautsprecher halten …



… und im Idealfall erkennt die App bereits nach wenigen Sekunden das Lied und stellt euch unter anderem die dazu passenden Alben vor. Andernfalls einfach öfter versuchen!

Auch für den Tastsinn wären Ideen rund um erweiterte Realitäten denkbar – etwa in Form eines virtuellen Druckpunktsimulators für holografische Tastaturen.

Spaß macht erfinderisch

Warum sind nun aber Programme wie *Pokémon GO* so wichtig für Augmented Reality im Allgemeinen? Ganz einfach: Je mehr Menschen eine Erfindung oder auch nur ein technisches Konzept anspricht, desto stärker wird es sich in allen Bereichen entwickeln. Computer und Prozessoren haben in den letzten 20 Jahren nicht deswegen unzählige Aspekte unserer Gesellschaft revolutioniert, weil irgendwelche Buchhalter-Büros besonders viel Grafikpower für das neueste Excel gebraucht hätten. Das lag vielmehr daran, dass der Mensch nach immer komplexeren Videospielen verlangt hat. Denn die eigene Freizeit möglichst unterhaltsam zu gestalten, ist wohl einer der wenigen universellen Wünsche unserer Spezies – egal wann und wo auf diesem Planeten, der Satz „Ich habe die Schnauze voll von Spaß!“ dürfte wohl nur wenigen Menschen je über die Lippen gekommen sein. *Pokémon GO* macht Spaß. *Pokémon GO* ist erfolgreich. Das bedeutet: *Pokémon GO* wird viele Nachahmer und Nachfolger finden, die das Erlebnis größer, besser, spannender machen wollen. Keine Frage, im Zuge dieser Entwicklung wird gerade im Mobile-Gaming-Sektor jede Menge furchtbarer Mist entstehen – aber auch der wird seinen Anteil zur Weiterentwicklung von Augmented-Reality-Technologien beitragen.

AR FÜR DIE XBOX: MICROSOFT HOLOLENS

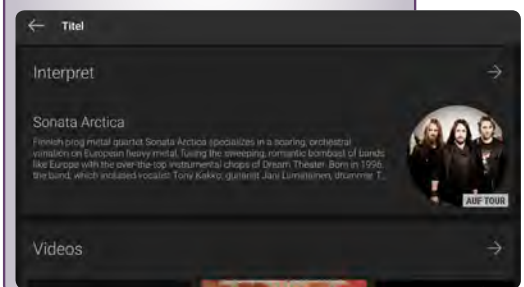
Den Unterschied zwischen Virtual Reality und Augmented Reality kann man aktuell perfekt am PC- und Konsolenmarkt miterleben. Ganz vorne bei den Augmented-Reality-Ideen dabei ist der Software-Gigant aus Redmond.

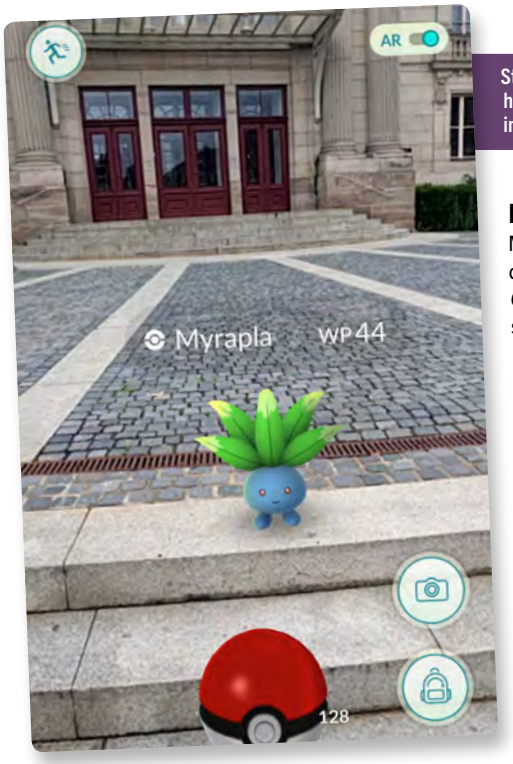
Während uns Oculus Rift oder HTC Vive in komplett virtuell generierte Welten eintauchen lassen, arbeitet die Hololens nach dem Prinzip Augmented Reality: die Erweiterung der realen Umgebung mit virtuellen Elementen, erfasst über die menschlichen Sinne. In der Praxis gibt es dafür ebenso viele Anwendungsbeispiele wie für VR. Beispielsweise lassen sich beim Aufbau eines Regals Arbeitsschritte direkt auf die einzelnen Bauteile projizieren. Die Anschaffung eines Riesen-Fernsehers wird außerdem überflüssig, weil sich das Bild einfach auf einer freien Wohnzimmerwand darstellen lässt, und ein Hologramm des Lebensmittel-Vorrats eines Haushalts kann stets sichtbar an die Außenseite der Kühlschranktür geworfen werden. Wann die Augmented-Reality-Brille jedoch den Massenmarkt erreichen wird, ist aktuell noch kaum absehbar. Lediglich Versionen für Software-Entwickler stehen bereits zur Verfügung, preislich liegen diese jedoch bei 3.000 Dollar. Da bleibt nur zu hoffen, dass die finale Hololens in einem erträglicheren Kostenrahmen angesiedelt sein wird …

SOUNDHOUND

Augmented-Reality-Programme können alle Sinne ansprechen – es müssen nicht immer nur die Augen sein.

Wart ihr schon mal in folgender Situation? „Ah, das ist dieser Song, den ich meine, mit diesem saugeilen Riff. Wie heißt der denn, verdammt … komm schon, Radiosender, sag den Namen!“ Natürlich ertönt dann statt des ersehnten Songtitels einfach kommentarlos der 23ste von 50 Tracks aus der Sender-Playlist. Dank Soundhound lässt sich dieses Problem hervorragend lösen – bei diesem Prachtexemplar eines Augmented-Reality-Audioprogramms handelt es sich nämlich um einen Musik-Spürhund. Aktiviert einfach die Zuhör-Funktion der App, haltet das Mikrofon eures Handys so, dass es den Klang der Musik erfassen kann, und wartet ab. Ihr werdet erstaunt sein, mit welcher Geschwindigkeit und Präzision Soundhound selbst die obskursten Songs erkennt, seinem Nutzer vorstellt und gleich noch die passenden Links zum Reinhören und Kaufen mitliefert.





Starke Kontrastunterschiede wie hier die helle Treppenstufe vor den dunklen Steinen im Hintergrund helfen beim AR-Bildaufbau.

Levelaufstieg

Mit dem Wort „Entwicklung“ sind wir dann auch wieder perfekt bei *Pokémon GO* gelandet. Die knuffigen kleinen Taschenmonster freuen sich über jede neue Evolutionsstufe, da ist es nur richtig, auch nach den Entfaltungsmöglichkeiten der *GO*-Software selbst zu fragen. Was ist noch machbar für die Handy-Pokémon? Klare Antwort: kommt drauf an. Oberflächlich betrachtet scheint *GO* ein relativ simpel gestricktes Spiel zu sein, es hat aber schon einen Grund, warum das Teil unfassbare Mengen an Strom aus eurem Handyakku frisst: Augmented-Reality-Programme sind sehr komplex. Sie funktionieren aufgrund einer filigranen Zusammenarbeit aus Prozessoren, Kamera, Positionsbestimmungs-Technik (etwa GPS, Neigungssensoren oder Mobilfunkzellen) und Nutzerschnittstelle (im Fall von *GO* der Touchscreen). Auch die Software selbst leistet bemerkenswerte Arbeit, muss sie doch all die Informationen der Hardwarekomponenten zusammenfügen und dann auch noch auf die Eingaben des Nutzers reagieren – und das natürlich bitteschön in einem ansprechenden Design.

Präzisionsprobleme

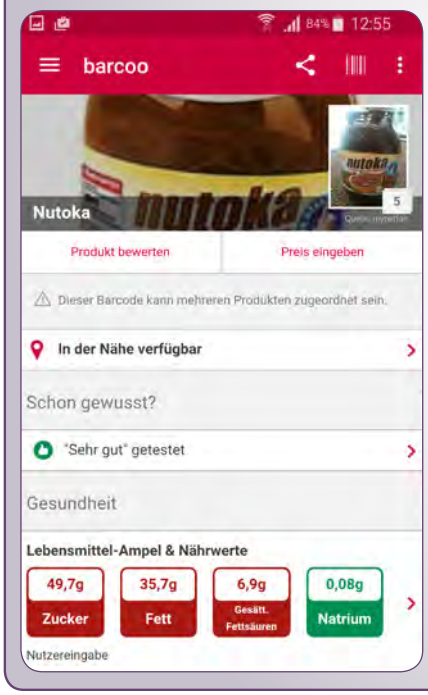
An Ideen zur noch besseren grafischen Aufbereitung der *GO*-Spielwelt mangelt es nicht: „Man könnte doch zeigen, wie das Goldini noch mehr im Wasser schwimmt? Und warum klettert das Menki nicht richtig in einem Baum herum, wenn es sich schon in einem Wald versteckt?“ Solche Vorschläge zur optischen Gestaltung liegen uns Spielern bei all den putzigen Monstern und ihrem natürlichen Lebensraum locker auf der Hand, für einen AR-Softwaredesigner gestalten sie sich aber außerordentlich schwierig!

LEBENSMITTELAMPEL, MEINUNGS-FORUM UND SUPERMARKTBEGLEITER: BARCOO

So smart habt ihr noch nie euren Wocheneinkauf bestritten: Wer Barcoo einmal ausprobiert hat, weiß über seine Lieblingsprodukte in Zukunft ganz genau Bescheid!

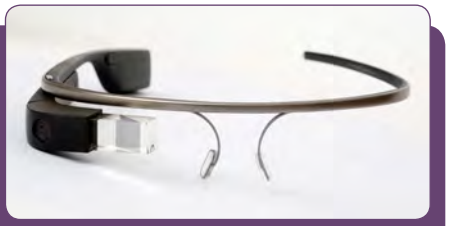
Etwas spezialisierter als das breiter angelegte Google Goggles zeigt sich die Smartphone-Software Barcoo, die ihr für Android- oder iOS-Geräte aus den entsprechenden Shops herunterladen könnt. Auch wenn diese clevere App im Laufe der Jahre von einem simplen, nützlichen Tool zu einem Werbebotschafter aufgebläht wurde, leistet sie immer noch hervorragende Arbeit als Barcode-Scanner, zum Beispiel im Supermarkt.

Lest ihr in Barcoo mit eurer Smartphone-Kamera einen Produkt-Barcode ein, erhaltet ihr zu dem zugehörigen Gegenstand nicht nur jede Menge Informationen (etwa Nährwerte bei Nahrungsmitteln oder vergleichbare Produkte mit demselben EAN-Code), sondern auch umfangreiche Community-Funktionen wie etwa eine allgemeine Zufriedenheitswertung im Fünf-Sterne-System. Auch eine nützliche Kommentarfunktion bringt die Software mit, sodass ihr euch schnell ein gutes Bild zur Meinung anderer Käufer des von euch anvisierten Produkts machen könnt. Außerdem kann Barcoo moderne QR-Codes lesen und deren Funktionen nutzen, beispielsweise zur Verlinkung an Webseiten oder zur Anzeige eines vordefinierten Texts. QR-Codes könnt ihr im Internet sogar selbst erstellen.



VIEL MUT, ABER WENIG GLÜCK: GOOGLE GLASS

Wie so oft ist Google auch in Sachen Augmented Reality ein echter Pionier. Die hauseigene Glass-Brille konnte sich aber nie am Markt durchsetzen – sie war schlicht zu teuer und gesellschaftlich nicht akzeptiert.



Zu den wohl bekanntesten AR-Lösungen zählt die Datenbrille Google Glass. Die Kombination aus einem im Sichtfeld des Trägers positionierten Display und diversen Sensoren galt bei der Veröffentlichung 2012 als revolutionär. Die diskrete Anzeige half im Alltag beispielsweise bei der Navigation zu Fuß, zeigte Öffnungszeiten von Geschäften oder die Wettervorhersage. Eine nach vorne gerichtete Kamera erlaubt es außerdem, die eigene Umgebung aus der Ich-Perspektive abzulichten. Die Bedienung erfolgt per Toucheingabe am Rahmen oder über Sprachbefehle. Obwohl die Technikwelt großes Interesse an Google Glass äußerte, wurde der Verkauf bereits Anfang 2015 wieder eingestellt. Als Hauptgrund dafür ist die herbe Kritik anzuführen, die Datenschützer äußerten. So soll die Brille umfassende Bewegungsprofile des Trägers an Google gesendet haben. Außerdem war es mithilfe der Frontkamera möglich, unbemerkte Aufnahmen jeglicher Art zu erstellen.

Wenn es nämlich um zentimetergenaue Details geht, sind Augmented-Reality-Programme ziemlich grob. Für euch ist klar ersichtlich, wo zum Beispiel ein Fluss sein Ufer erreicht und in eine Landfläche übergeht, euer Smartphone tut sich in puncto Genauigkeit mit derselben Aufgabe dagegen vergleichsweise schwer. Mit sehr präzisen Geländegrenzen haben AR-Anzeigen vor allem bei schnellen Bildwechseln zu kämpfen – und wenn man gerade auf der hektisch-verbissenen Jagd nach Pokémon ist, wird so ein Smartphone ganz schön durch die Gegend geschleudert!

Mehr statt besser

Das wissen natürlich auch die Kollegen bei Niantic, die sich mit der Technik hervorragend auskennen. Was bedeutet das nun für uns virtuelle Pokémon-Trainer? Ganz einfach: Updates zu *Pokémon GO* dürften uns eher nicht im technischen Sektor erwarten, sondern bei Infrastruktur und insbesondere Inhalten. Stabilere Server, mehr Interaktionsmöglichkeiten mit anderen Spielern, mehr spontane tägliche Herausforderungen und natürlich vor allen Dingen mehr Pokémon! So hebt sich Niantic nicht grundlos einen Bruch bei dem Versuch, die Basistechnik der nun wohl größten laufenden Augmented-Reality-Schöpfung der Welt zu revolutionieren. Und wir Nutzer kommen in den Genuss einer stets spannenden und frischen Jagd auf unsere geliebten Taschenmonster.

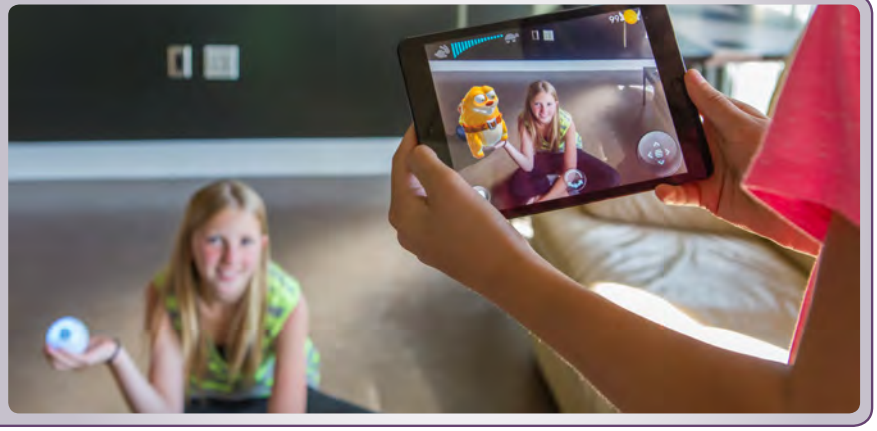
Benjamin Kegel

Goldini auf statt im Wasser – AR-Programme haben (noch) ihre Grenzen.

SPIELT MIT SPHERO!

Augmented-Reality-Spielzeuge gibt es nicht erst seit *Ingress* oder eben *Pokémon GO* – bereits auf Nintendos Handheld-Konsolen machten sich hier in der Vergangenheit zahlreiche Vertreter ihrer Zunft breit. Den Dreh richtig raus hat ein genialer kleiner Ball, über den sich vor allem euer Stubentiger freuen wird …

Sphero zeigt, wie sich Augmented Reality und Spielzeug gelungen unter einen Hut bringen lassen. Im Inneren der rund sieben Zentimeter messenden Kugel befindet sich ein Motor sowie LED-Lampen, die den kleinen Ball in allen Farben leuchten lassen. Gesteuert wird er über eine Smartphone-App, in der man den Sphero entweder per Touchscreen-Joystick bedienen oder sogar verschiedene Muster aufs Display zeichnen kann, die der rollende Roboter anschließend automatisch auf dem Boden nachfährt. Zusätzlich gibt es auch eine ganze Reihe an Augmented-Reality-Spielen, besonders gut hat uns *The Rolling Dead* gefallen. Die App projiziert hier kurzerhand ein paar fiese Zombies ins Wohnzimmer, derer man sich entweder durch Überfahren mit dem Sphero oder anhand diverser Power-ups entledigt. Auch für alle Katzenbesitzer ist der selbstfahrende Ball natürlich eine sehr lohnende Anschaffung, denn viel bequemer kann man die Mieze wohl kaum beschäftigen.

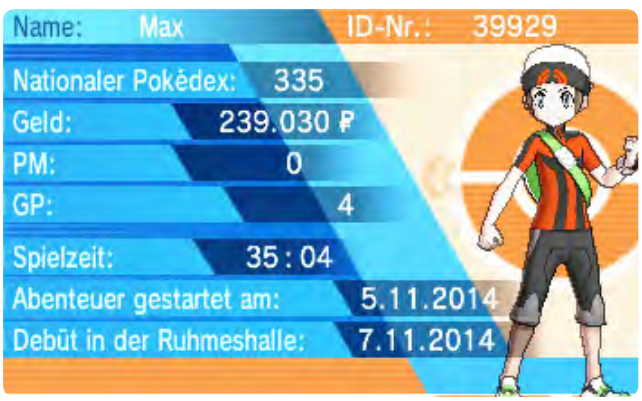


20 JAHRE POKÉMON
EIN RÜCKBLICK AUF DIE ERFOLGSSERIE

Gotta catch 'em all – das grundlegende Spielziel der *Pokémon*-Reihe hat sich auch nach 20-jährigem Bestehen nicht verändert. Aber wie wurde die Reihe zu dem, was sie heute ist? Wir blicken zurück auf die wichtigsten Meilensteine und geben einen Ausblick, was noch kommen wird.

151 – so viele Pokémon kann man nicht nur derzeit in *Pokémon GO* fangen, sondern auch schon in den allerersten Serien-Ablegern *Pokémon Rot, Blau* und *Gelb* für Nintendos Game Boy. Theoretisch zumindest, praktisch kommt man in den Spielen der ersten *Pokémon*-Generation ohne das Ausnutzen von Programmierfehlern sogar nur auf 150. Heute – sechs *Pokémon*-Generationen später – ist diese Zahl auf über 720 angewachsen und so wird es immer schwieriger, ein wichtiges Spielziel der Reihe zu erfüllen: nämlich von jedem einzelnen Pokémon mindestens ein Exemplar zu fangen und so den Pokédex zu vervollständigen. Das tut dem Spielspaß, den Millionen Spieler weltweit seit mittlerweile 20 Jahren mit den Taschenmonstern haben, aber keinen Abbruch. Im Folgenden wollen wir vor

Seit der dritten Generation gibt es Trainerpässe, die den Fortschritt des Spielers knapp zusammenfassen. Grafisch hat sich einiges getan zwischen *HeartGold* …

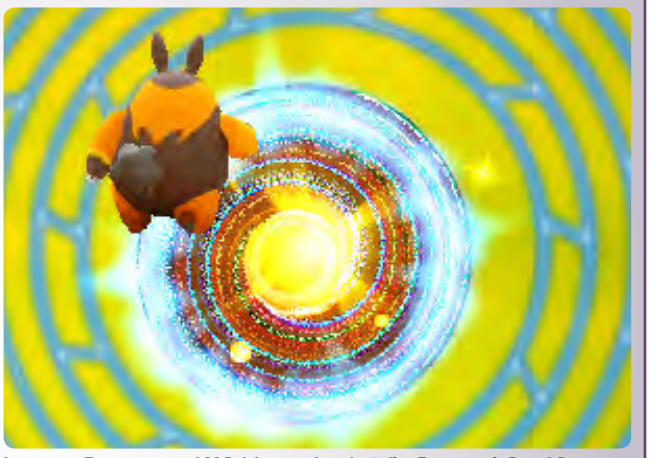


… und *Alpha Saphir*. Dabei liegen gerade einmal vier Jahre zwischen den beiden Spielen! Ansonsten hat sich der Pass aber nur unwesentlich verändert.

SCHÜSSE IN DEN OFEN – NICHT ALLE POKÉMON-SPIELE WAREN HITS

„Jedes *Pokémon*-Spiel wird automatisch ein Erfolg." Von wegen! Neben den vielen erfolgreichen Spielen mit ihren guten Bewertungen gibt es auch im Pokémon-Universum einige schwarze Schafe, die sich entweder nicht gut verkauften oder bei Fans und Kritikern schlecht ankamen.

Die Grafik ist in *Pokémon Battle Revolution* gar nicht mal übel. Was den Umfang anging, hatten die *Stadium*-Teile aber deutlich mehr zu bieten.



Langsames Texttempo, nur 144 Pokémon und merkwürdige Features wie Portal-Dungeons: Das erste *Mystery Dungeon* auf dem 3DS kam nicht gut an.

Pokémon Battle Revolution etwa kann als inoffizieller Nachfolger der beliebten *Stadium*-Spiele angesehen werden, bot aber nicht den Umfang, der von ihm erwartet wurde. Man kann das Spiel zwar nutzen, um seine Pokémon aus *Diamant* oder *Perl* in 3D gegeneinander kämpfen zu lassen, abgesehen davon bietet der Ableger aber kaum Inhalte. Sogar die Minispiele aus *Stadium* fehlen! Doch nichts geht über eine Partie „Singen mit Piepi"! Noch enttäuschender fiel *Pokémon Dash* aus, der erste *Pokémon*-Titel, der für den Nintendo DS erschien. In diesem klassischen Rennspiel steuert der Spieler Pikachu über mehrere Strecken und versucht, die Ziellinie möglichst vor allen anderen zu überqueren. In der Theorie taugt das zumindest für kurzweiligen Spaß und heutzutage wäre *Dash* als Smartphone-App sogar gut vorstellbar. Aber die Steuerung sollte damals zeigen, was der Touchscreen des Nintendo DS kann, schaffte das aber nicht so richtig, weil sie sehr unpräzise geraten war. Da es überhaupt nicht möglich war, alternativ die Tasten zu nutzen, brachte das Spiel dann auch nur wenigen Menschen Freude.

allem auf die Spiele der Hauptreihe zurückblicken und herausstellen, welche wichtigen Meilensteine diese im Verlauf der steten Weiterentwicklung der *Pokémon*-Serie mit sich brachten.

Gen 1: Sammle, tausche, kämpfe

Das *Pokémon*-Franchise traf 1996 einen Nerv: Die Monster nur selbst zu fangen, reichte nämlich nicht aus, man musste zudem zumindest ein paar Exemplare erst von anderen Spielern ertauschen. Und wenn man dann schon mal zusammensaß, konnte man seine Teams auch gleich gegeneinander antreten lassen. Das Tauschen und Kämpfen brachte gesellige Spieler zusammen, wer lieber alleine spielen wollte, konnte immerhin sammeln und natürlich die Handlung durchspielen, an deren Ende auch nach 20 Jahren noch das Ziel steht, der Beste aller Trainer und Champion der Pokémon-Liga zu werden. *Pokémon Rot, Blau* und *Gelb* machten also vielen verschiedenen Spielern Spaß und waren von Erfolg gekrönt – der Weg für die zweite Generation war damit geebnet.

Gen 2: Züchten, Tageszeiten

Pokémon Gold, Silber und *Kristall* wurden nicht nur rein optisch bunter, sondern auch umfangreicher als ihre Vorgänger. Neben der komplett neuen Region Johto kann man auch die bekannte Kanto-Region bereisen und gegen 16 Arenaleiter antreten! Diese Möglichkeit hat es zum Leidwesen mancher Fans seitdem in keinem anderen Spiel der Reihe mehr gegeben (von den Remakes *HeartGold* und *SoulSilver* einmal abgesehen).

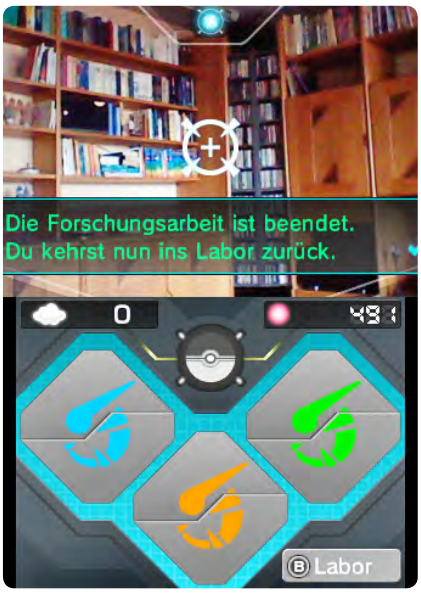
Ein Element, das es allerdings sehr wohl von der zweiten Generation in die Nachfolger geschafft hat, ist das Tag-und-Nacht-Zeitsystem. Damit wurde *Pokémon* ein gutes Stück realistischer, denn wer etwa die Eule Hoothoot fangen wollte, konnte das nicht einfach tagsüber um zwölf Uhr erledigen, sondern musste zumindest warten, bis es Abend geworden war. Auch das Entwicklungssystem wurde verfeinert: Chaneira entwickelt sich nur dann zu Heiteira, wenn es besonders glücklich ist. Zudem richteten sich einige Events in *Gold, Silber* und *Kristall* nach Wochentagen: Mittwochs und freitags findet im Nationalpark das Käferturnier statt, bei dem man seltene Pokémon und Preise ergattern kann. Ein weiterer großer Schritt war die Einführung eines Zuchtsystems, das ebenfalls seit *Gold* und *Silber* Bestand hat. Wer ein Pokémon-Ei haben wollte, musste nur Männchen und Weibchen derselben Art (oder eines von beiden mit Allzweckwaffe Ditto) in die Pokémon-Pension geben und hatte schon bald einen neuen Schützling für sein Team.

Zeichentrick lässt grüßen: Nicht nur Rocko diente den Machern des *Pokémon*-Anime als Vorlage für eine wichtige Figur, auch Misty reist für viele Staffeln an Ashs Seite.

TRIVIA 1

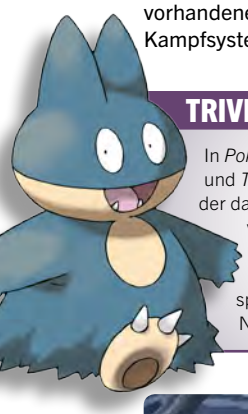
JIRACHI besitzt ein drittes Auge auf dem Bauch. Geöffnet ist es allerdings nur selten, zum Beispiel dann, wenn es in der sechsten Generation die Attacke Kismetwunsch einsetzt.

Offizieller Weltrekord: Aus insgesamt 12.987 Einzelkarten besteht dieses größte Sammelkartenmosaik, das im März 2016 in Paris enthüllt wurde und über 70 Quadratmeter groß ist. Die Umsetzung übernahm der Künstler Quentin Devine.



Pokémon Traumradar (im Bild) und *Pokémon GO* setzen beide auf Augmented Reality.

Die zweite Generation machte *Pokémon* also um einiges realistischer und moderner. Fast schon eine Randnotiz ist, dass mit Unlicht und Stahl auch noch zwei neue Pokémon-Typen eingeführt wurden, die die bislang vorhandenen 15 auf 17 ergänzten und dem Kampfsystem mehr Tiefe verliehen. Gerade Unlicht-Pokémon hatte das Metagame auch bitter nötig, da Psycho-Pokémon in der ersten Generation einfach zu stark waren.



TRIVIA 2

In *Pokémon Mystery Dungeon: Team Rot* und *Team Blau* hatten fünf Pokémon aus der damals noch nicht veröffentlichten vierten Generation ihren ersten Auftritt: Snibunna, Mobai, Pantimimi und Lucario sind als Statuen freispielbar, während **MAMPFAXO** als Nebencharakter auftaucht.

Gen 3: Wesen und Fähigkeiten

Apropos Metagame: Das änderte sich mit *Pokémon Rubin, Saphir* und *Smaragd* noch mal gewaltig. Auch dadurch, dass mit den Doppelkämpfen erstmals vier Pokémon zeitgleich – zwei auf jeder Seite – an einem Kampf teilnehmen konnten, aber vor allem durch die Einführung von Wesen und Fähigkeiten. Plötzlich wurden die Statuswerte eines Pokémon maßgeblich davon beeinflusst, ob es ein robustes, hitziges oder eines der anderen 23 Wesen hatte. Wer seine Schützlinge für Turniere trainiert, muss seitdem penibel darauf achten, dass sein Taschenmonster über das richtige Wesen für den jeweiligen Zweck im Team verfügt. Ein Staller mit dem Wesen Solo? Dass wir nicht lachen!

Die Fähigkeiten bringen seit der dritten Generation eine zusätzliche taktische Komponente ins Spiel. Vor allem die versteckten Fähigkeiten sind begehrt, weil diese in vielen Fällen besser für Wettkämpfe geeignet sind, aber auch schwerer zu ergattern. Für weniger turnierorientierte Spieler wurden außerdem die Schönheitswettbewerbe ergänzt, bei denen man vor einer Jury in verschiedenen Klassen um Bänder kämpfen kann. Außerdem gehören mit *Pokémon Feuerrot* und *Blattgrün* die ersten Remakes von älteren Spielen zur dritten Generation. Den Neuauflagen von *Pokémon Blau, Rot* und *Gelb* lag als besonderes Gimmick der Game Boy Advan-

Der Magnetzug verbindet Johto und Kanto in *Pokémon Gold, Silber, Kristall, HeartGold* und *SoulSilver*. Das Beste: Er kommt immer genau dann, wenn ihr ihn braucht!

Manche Pokémon gibt's nur über Event-Verteilungen: Dieses Celebi etwa konnte man nur an bestimmten Orten im Rahmen der Celebi-Tour 2011 herunterladen.

Grafisch hat sich auch *Pokémon Mystery Dungeon* weiterentwickelt: Von gepixelten Sprites in *Team Blau* (links) zu 3D-Modellen in *Super Mystery Dungeon* (rechts).

Das Spin-off *Pokémon Conquest* könnt ihr euch nur als Import holen.

In *Pokémon Mystery Dungeon: Team Blau* ist bereits von Lucario die Rede, bevor die Spiele der vierten Generation überhaupt erschienen waren.

TRIVIA 3

TENTACHA hat unter Fans den Namen „Zubat of the sea" erhalten. Damit wird darauf angespielt, dass es – wie Zubat in Höhlen – sehr häufig auf hoher See angetroffen werden kann und die Spieler dadurch an ihrer ungestörten Weiterreise hindert.

ce Wireless Adapter bei, durch den sich die Spieler erstmals auch drahtlos untereinander verbinden konnten.

Gen 4: Weltweite Vernetzung

Dabei wollten es die *Pokémon*-Entwickler aber nicht belassen und gingen einen Schritt weiter: Mit *Pokémon Diamant* und *Perl* war es erstmals möglich, sich weltweit zu vernetzen und über die Nintendo WiFi-Connection zu tauschen und zu kämpfen. Abgesehen davon brachte die vierte Generation aber wenig wegweisende Änderungen. Mal sehen … ach ja, Attacken werden seit 2006 separat in die Schadensklassen „Physisch", „Speziell" und „Status" eingeteilt, vorher richtete sich diese Aufteilung stets nach dem Typ einer Attacke. Feuer-Attacken waren vorher beispielsweise immer speziell gewesen. Und: Der Beutel fasst seit *Diamant* und *Perl* jetzt unendlich viele Items! Toll, oder?

Unbedingt erwähnenswert sind aber noch die Remakes von *Pokémon Gold, Silber* und *Kristall*, *Pokémon Goldene Edition HeartGold* und *Silberne Edition SoulSilver*. In diesen Spielen wird man auch außerhalb von Kämpfen immer von seinen Pokémon begleitet: Das Taschenmonster an der Spitze des Teams läuft dem Protagonisten in der Oberwelt stets hinterher. Und selbst in der Realität musste man nicht mehr auf seine treuen Begleiter verzichten: Dank des neuen Pokéwalkers, einem Schrittzähler, der den Spielen gratis beilag, konnte man mit jedem seiner Schritte ein beliebiges Pokémon auch außerhalb der Spiele trainieren und dabei sogar andere Pokémon fangen und Items finden.

Die Global Trade Station (GTS) in Jubelstadt. Bis die Nintendo WiFi Connection Mitte Mai 2014 eingestellt wurde, konnte hier getauscht werden.

Folgt auf dem Fuße: *HeartGold* und *SoulSilver* sind die einzigen Spiele, in denen dem Spieler jedes Pokémon hinterherlaufen und man mit ihm interagieren kann.

Im Turm der Erkenntnis in *Pokémon X* und *Y* lernen die Spieler erstmals das Geheimnis hinter der Mega-Entwicklung kennen.

Ein Mann voller Geheimnisse: Der Rätselmeister errichtet in *Rubin, Saphir, Smaragd* und deren Remakes allerlei Irrgärten für den Protagonisten.

TRIVIA 4

Pokémon-Namen finden sich auch in der Wissenschaft wieder: 2008 gaben japanische Forscher einem wichtigen Protein des menschlichen Körpers den Namen Pikachurin. Schon ausgestorben ist der Aerodactylus, eine Unterart der Familie der Pterodactylen, die natürlich nach **AERODACTYL** benannt wurde.

Die Jahreszeiten werden auch farblich gekennzeichnet: In der *Weißen Edition 2* ist es hier gerade Herbst und die Umgebung daher rot-bräunlich.

Gen 5: Bestehendes aufpoliert

Die Spiele der fünften Generation, also *Pokémon Schwarz* und *Weiß* sowie *Schwarz 2* und *Weiß 2*, brachten keine bahnbrechenden Neuerungen in Bezug auf Gameplay-Elemente oder Spielmechaniken mit sich. Vielmehr wurden die bestehenden leicht ausgebaut: Online-Fans freuten sich über den Pokémon Global Link (PGL), durch den das Spielgeschehen seitdem auch ins Web verlagert wird. Man kann im Global Link zum Beispiel bestimmte Medaillen erhalten, wenn man in den neueren Spielen Aufgaben erfolgreich abschließt. Diese Medaillen stellen im Prinzip das Quest-System der *Pokémon*-Reihe dar. Außerdem konnte man über den PGL auf die Pokémon Dream World zugreifen und darin Minispiele mit seinen Schützlingen bestreiten. Die Dream World gibt es seit Anfang 2014 allerdings nicht mehr.

Ansonsten führte die fünfte Generation Dreier- und Reihumkämpfe ein, bei denen sich zeitgleich bis zu sechs Pokémon im Kampf befinden. Die Dreierkämpfe blieben aber auch in nachfolgenden Ablegern der Reihe eher ein Gimmick und treten deutlich seltener auf als Doppelkämpfe. Außerdem sind die vier Jahreszeiten ausschließlich in *Pokémon Schwarz* und *Weiß* und ihren direkten Nachfolgern eingebaut; nach ihnen richtet sich zum Beispiel das Aussehen bestimmter Pokémon wie Sesokitz.

Gen 6: Mega-Entwicklungen

Sowohl in der vierten als auch in der fünften Generation gab es also wenig wirklich entscheidende neue Spielelemente. *Pokémon X* und *Y* änderten das und mischten das Kampfsystem mit dem neuen Feen-Typ sowie den Mega-Entwicklungen gehörig auf. Gerade Letztere sind heute fester Bestandteil von Turnieren und ergänzen die Kämpfe um eine gehörige Portion Taktik: Spielt mein Gegner dieses Pokémon mit einem Mega-Stein? Oder hat er ihm ein ganz anderes Item zum Tragen gegeben? Außerdem gibt es seit *X* und *Y* das Super-Training, mit dessen Hilfe sich leichter Fleiß-Punkte für ein Pokémon sammeln lassen. Mit diesen durch Training erhaltenen Fleiß-Punkten kann man die Statuswerte von Pokémon mitunter gehörig erhöhen, was ebenfalls insbesondere für Turnierspieler eine spannende Sache ist.

Die Remakes von *Pokémon Rubin, Saphir* und *Smaragd*, *Omega Rubin* und *Alpha Saphir* kombinieren indes vor allem Elemente aus *X*

Wenn es eines gibt, worauf man sich in den *Mystery Dungeon*-Teilen verlassen kann, dann auf Ladenbesitzer Kecleon (links in *Team Blau*, mittig im *Erkundungsteam Himmel*, rechts in *Super Mystery Dungeon*). Selbst in Dungeons verkauft er manchmal Items. Dort ist es auch möglich, ihn zu bestehlen – wovon wir allerdings dringend abraten.

SPIELSPASS ABSEITS DER HAUPTSPIELE – DIE POKÉMON-SPIN-OFFS

Was wäre die *Pokémon*-Reihe ohne ihre Spin-offs? Auf jeden Fall um einiges weniger bunt! Denn vielfältig sind die Taschenmonster-Ableger allemal: Schon in der ersten Generation konntet ihr das Sammelkartenspiel auch auf dem Game Boy spielen und in *Pokémon Pinball* Flippertische mit Pokébällen unsicher machen. Und das war erst der Anfang.

Welches Pokémon ist das? Ein Minispiel in *Mystery Dungeon: Erkundungsteam Himmel* lässt euch Fußabdrücke enträtseln.

In *Pokémon XD* für den Gamecube bekommt der Spieler es mit Crypto-Lugia zu tun. Crypto-Pokémon sind Taschenmonster, deren Herzen verschlossen sind, und sie kommen in XD und dessen Vorgänger Colosseum vor.

Über 60 Ableger hat das Franchise mittlerweile hervorgebracht: Von *Pokémon Pinball* über *Stadium* und *PokéPark Wii* bis hin zum aktuellen *Pokémon Tekken* gibt es offenbar unzählige Möglichkeiten, die Taschenmonster mit Spielkonzepten zu kombinieren. Unter den Ablegern gibt es wiederum besondere Reihen wie die *Pokémon Rumble*-Serie oder *Pokémon Ranger*. Mit am beliebtesten sind unter den Spin-offs aber die *Mystery Dungeon*-Spiele, von denen mittlerweile sieben Ableger in Deutschland erschienen sind. Nachdem der vorletzte Teil, *Portale in die Unendlichkeit*, weniger gute Kritiken erhielt, konnte *Pokémon Super Mystery Dungeon* im Februar 2016 dann wieder mehr überzeugen. In *Mystery Dungeon* wird man stets selbst zu einem Pokémon und interagiert mit seinen Artgenossen, das eigentliche Gameplay ist das eines Dungeon Crawlers. Begeistert sind die meisten Fans von den Handlungen der Spiele, die selbst den ein oder anderen Erwachsenen schon zu Tränen gerührt haben.

Das bisher erfolgreichste Spin-off ist aber jetzt schon *Pokémon GO*, das in den Wochen nach der Veröffentlichung einen Rekord nach dem nächsten verbuchte. Ein ähnliches Spielprinzip wie in *GO* gab es übrigens als „Lite-Variante“ schon 2012 in *Pokémon Traumradar*, allerdings kann man sich darin nur wenige unterschiedliche Taschenmonster schnappen. *GO* bietet weitaus mehr Exemplare und ist zudem ein Free2Play-Spiel. Weitaus kurioser als in *GO* geht es in einem Spiel zu, das bislang nur im japanischen Nintendo eShop erhältlich ist und frei übersetzt „Meisterdetektiv Pikachu“ heißt. Dort ermittelt der Protagonist an der Seite eines Pikachu mit Lupe und Sherlock-Holmes-Mütze in Kriminalfällen, indem er 3D-Umgebungen erforscht und mit Menschen und Pokémon interagiert. Ob der Titel auch in Deutschland veröffentlicht wird, steht noch nicht fest.

und *Y* mit Elementen aus ihren Vorbildern und ergänzen das Spielkonzept nicht erwähnenswert. *Omega Rubin* und *Alpha Saphir* sind gleichzeitig auch die aktuellsten Spiele der *Pokémon*-Hauptreihe: Fast anderthalb Jahre gab es keine Infos zu ihren Nachfolgern.

Durch den Despotarnit kann Despotar seit *X* und *Y* die Mega-Entwicklung ausführen und so stärker werden.

Blick nach vorn: Gen 7

Im Februar kündigte Nintendo dann aber *Pokémon Sonne* und *Mond* für Nintendo 3DS am 23. November 2016 an. Die beiden Spiele sind in der tropischen Inselwelt Alola angesiedelt und läuten die siebte *Pokémon*-Generation ein. Wie in jeder neuen Generation wird es auch diesmal viele neue Pokémon geben, von denen bereits viele bekannt gegeben wurden. Außerdem wurde das Interface für *Sonne & Mond* mit nützlichen Informationen erweitert, um neuen Spielern einen besseren Einstieg in die *Pokémon*-Reihe zu gewährleisten. Eine neue Spielmechanik wurde auch schon bekannt gegeben: das Battle Royale. Darin treten erstmals bis zu vier Pokémon-Trainer gleichzeitig in einem Kampf jeder gegen jeden an.

Während die Fans auf die Veröffentlichung von *Sonne* und *Mond* warten, gibt es parallel natürlich eine riesige Marketing-Kampagne rund um das 20-jährige Pokémon-Bestehen in diesem Jahr. Falls ihr sie nicht ohnehin schon kennt, sei euch die Webseite pokemon20.com ans Herz gelegt. Dort findet ihr unter anderem auch Informationen zu zwölf ganz besonderen Verteilungsaktionen: Alle Besitzer von Spielen der sechsten Generation können sich seit Januar jeden Monat ein sehr seltenes Pokémon beschaffen. Für *Pokémon GO* gab es zu Redaktionsschluss noch keine besonderen Aktionen über die Webseite, doch das könnte sich noch ändern.

Max Drews/Viktor Eippert

TASCHENMONSTER

MIT SUCHTPOTENZIAL – IHR WOLLT MEHR?

Ihr seid mit *Pokémon GO* auf den Geschmack gekommen und wollt viel viel mehr mit den Monsterchen erleben? Wir stellen euch die *Pokémon*-Spiele vor, die ihr euch als Nächstes ansehen solltet!

Mit *Pokémon GO* sind viele Leute unter die Trainer gegangen, die vorher kaum etwas mit den Taschenmonstern zu tun hatten. Entweder kannten sie sie gar nicht oder nur von damals aus dem Fernsehen – die erste Generation also meist. Seit den ersten Spielen der Reihe sind nun aber schon 20 Jahre vergangen, viel Stoff, den es aufzuholen gilt, liebe Anfängertrainer! Auf den folgenden fünf Seiten stellen wir euch drei gute Einstiegspunkte in die Welt der *Pokémon*-Spiele abseits von *Pokémon GO* vor.

POKÉMON ROT, BLAU UND GELB

Die Klassiker unter den Klassikern. 20 Jahre sind sie nun schon alt, begeistern aber trotzdem immer noch viele Menschen. Seit einiger Zeit nun auch auf der Virtual Console des Nintendo 3DS.

Momentan begeistern die ersten 151 Tierchen die Massen auf der Mobile App. Diese Begeisterung gab es auch schon vor vielen Jahren, als die ersten Spiele der Reihe hier in Europa für den Game Boy erschienen sind. Anlässlich des 20. Jubiläums hat sich Nintendo dieses Jahr dazu entschlossen, dies durch die Wiederveröffentlichung der allerersten Spiele als digitale Version zum Download für den Nintendo 3DS zu feiern. Perfekt also um nach *Pokémon GO* erste oder alte Erfahrungen (wieder) zu erleben. So einfach wie das Smartphone-Spiel wird das jedoch nicht. Viele Kämpfe müssen bestritten werden, um eure Pokémon aufzustufen. Sternenstaub gibt's hier nicht! Der Weg zum Champion, zum allerbesten Trainer ist nicht einfach, vorher müsst ihr acht Arenaleiter bezwingen, euch Team Rocket stellen und zu guter Letzt die Top 4 und den amtierenden Champ besiegen. Und die wichtigste Entscheidung trefft ihr bereits zu Beginn eurer Reise.

Wer die Wahl hat …

In den Editionen Rot und Blau habt ihr die Wahl zwischen Schiggy, Glumanda oder Bisasam als Starter-Pokémon. Dies sollte jetzt schon jedem bekannt sein, spätestens nach den ersten Minuten in *Pokémon GO.* In der gelben Edition könnt ihr hingegen NICHT wählen. Dort bekommt ihr Pikachu, das euch hinterherdackelt. Ihr solltet euch also schon vor dem Kauf eines der Download-Spiele im Nintendo eShop darüber im Klaren sein, ob ihr die gelbe Elektromaus oder die normalen Starter haben möchtet. An dieser Stelle aber ein kleines Geheimnis, das eigentlich keines ist: In *Pokémon Gelb* bekommt ihr nach und nach sowieso alle Starter. Trotzdem scheint die Entscheidung schwer genug, doch habt ihr das erst mal geschafft und eure Wahl ist – seltsamerweise – auf *Pokémon Blau*

Schon in den ersten Editionen treffen selbst Neulinge auf alte Bekannte aus der TV-Serie: Pummeluff! Sprecht es im Marmoria City Pokémon-Center an und es singt für euch.

Wenn ihr die gelbe Edition bespielt, hat dies Auswirkungen auf diesen kleinen, gelben Fellball, der euch folgt. Pikachu kann der Melodie nicht widerstehen und schläft ein.

Die Teamaufstellung bleibt stets ganz euch überlassen. Das Pokémon, welches an erster Stelle steht, stürmt dabei auch immer als Erstes in den Kampf.

oder Rot gefallen, müsst ihr euch noch mal entscheiden, mit welchen der Tierchen ihr beginnen wollt. Die erste Arena und damit der erste schwierige Gegner Rocko erwartet euch bereits in der zweiten Stadt, nach eurem Dorf Alabastia. Wählt ihr Pikachu, habt ihr den schwierigsten Start ins Spiel, denn – wie ihr aus unserem Typen-Guide wahrscheinlich schon wisst – ist Elektro nicht unbedingt das beste Mittel gegen Rockos Gesteinspokémon. Hier hilft nur ein zu einem Smettbo entwickeltes Raupy oder ein Nidoran mit der Attacke Doppelkick. Deutlich leichter fällt die erste Arena mit den normalen Startern, vor allem Schiggy ist mit seinen Wasserattacken sehr effektiv gegen Kleinstein und Onix. Auch Bisasam ist ein guter Starter im Hinblick auf den Einstieg, bei Glumanda jedoch muss man von den steinharten Gegnern etwas mehr einstecken.

Schnapp sie alle. Also fast alle.

Ähnlich wie in *Pokémon GO* ist Geld auch in den ersten Editionen Mangelware. Pokebälle und Tränke sollten daher stets mit Bedacht eingesetzt werden. Sinn des Spiels ist nämlich, im Gegensatz zum Mobile Game, nicht alles zu fangen, was einem über den Weg läuft, sondern die bereits gefangenen Tierchen zu trainieren und aufzustufen. Dazu müsst ihr die Gegner besiegen, nicht fangen. Je stärker ihr werdet, desto leichter wird auch das Spiel. Ab einem gewissen Zeitpunkt müsst ihr euch dann auch nicht mehr so viele Gedanken über Geldprobleme machen, sondern eher darüber, welche sechs der 151 tollen Begleiter ihr im Team haben wollt. Wie in *Pokémon GO* gilt aber auch in *Rot*, *Blau* und *Gelb*: Nur ein voller Pokedex ist ein glücklicher Pokedex. Lasst euch also kein neues Taschenmonster entgehen, wenn ihr die Chance habt! Aber wem erzählen wir das … routinierte *Pokémon GO*-Spieler wissen das. Schließlich sind neue Pokémon auch in *GO* eine tolle Sache.

Ein Spiel, so hart wie Kleinstein!

Wenn ihr einen Narren an den ersten 151 Tierchen gefressen habt und die Anfänge der Reihe erleben wollt, sind die ersten Editionen genau das Richtige für euch. Bedenken sollte man jedoch: Diese Spiele haben schon 20 Jahre auf dem Buckel. Sie sind daher nicht perfekt, nicht so leicht wie moderne Games und an manchen Ecken und Kanten um vieles verbesserungswürdig. Außerdem müsst ihr euch natürlich mit der sehr betagten Grafik dieser Erstlingswerke der beliebten Reihe begnügen. Wenn euch also eher der Sinn nach einem leichteren Titel oder viel mehr Auswahl an Pokémon steht, ist womöglich der nachfolgende *Pokémon*-Ableger besser für euch geeignet.

● Laureen Eggmann

INFOS

System:	Nintendo 3DS (Download im Nintendo eShop)
Veröffentlichung:	27.02.2016
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Game Freak, Creatures Inc.
Preis:	9,99 Euro
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren

Was für ein spannungsgeladener Kampf. Mit Pikachu an eurer Seite haben Wasser-Pokémon keine Chance. Umgekehrt sieht es beim Element Boden aus.

Rocko ist der Erste von acht Arenaleitern, welche ihr im Laufe eurer Karriere als aufstrebender Champ besiegen müsst.

Nur im Statusmenü seht ihr, wie viele Erfahrungspunkte eurer Tierchen noch zum Levelaufstieg braucht. Alternativ hilft hier eines der seltenen Sonderbonbons.

POKÉMON OMEGA RUBIN & ALPHA SAPHIR

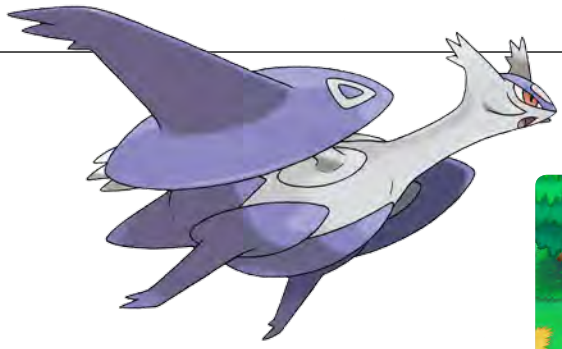
Zwar schon zwei Jahre alt, aber mit das beste Remake, das die *Pokémon*-Reihe zu bieten hat. Hier kommen sowohl Anfänger als auch Kenner auf ihre Kosten.

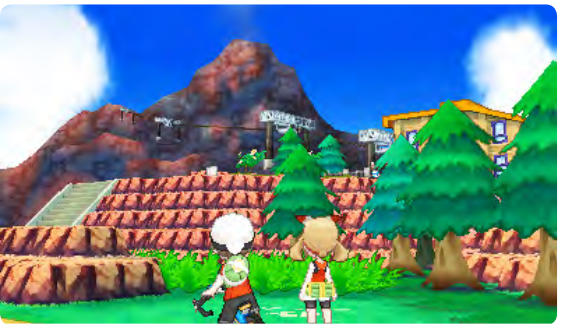
Die Kämpfe könnt ihr im Gegensatz zu *Pokemon Gelb, Blau* und *Rot* in vollem 3D genießen und diese ähneln damit ein wenig den Arenakämpfen in *Pokémon GO*.

Das neuste Spiel der Reihe trumpft im Gegensatz zu den ersten natürlich mit vielerlei Verbesserungen auf. Nicht nur die Grafik hat sich nämlich in den letzten 20 Jahren drastisch verbessert, sondern auch die Spielmechanik. *Omega Rubin* und *Alpha Saphir* sind die Neuauflagen der dritten Generation – damals als *Pokémon Rubin & Saphir* auf dem Game Boy Advance erschienen, jetzt in 3D auf dem Nintendo 3DS zu erleben.

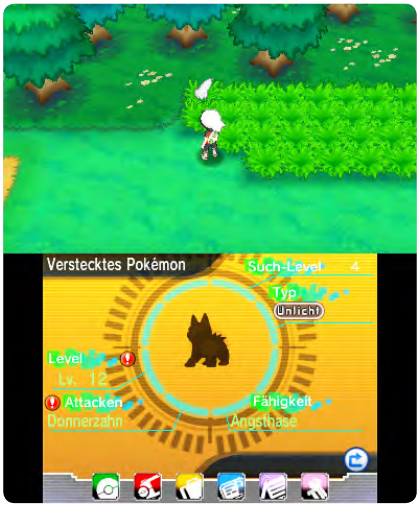
Relax(o)ter Einstieg

Mit Hydropi, Flemmli und Geckarbor bekam die Pokémon-Welt 2003 und dann 2014 wieder drei wunderbare Starter-Taschenmonster, allesamt gut für den Einstieg ins Spiel. Anders als nämlich in der ersten Generation gibt es in der Neuauflage von Rubin und Saphir genügend Trainer und Möglichkeiten, um bis zum ersten Arenaleiter seine Pokémon ordentlich aufzustufen und so fit für den Arenakampf zu machen. Man könnte fast sagen, dass es für geübte Spieler sogar ein wenig zu einfach ist, durch die ersten Arenen – aber auch das Spiel allgemein – zu kommen. Die normale Taktik ist üblicherweise, den Starter zu Beginn intensiv hochzuleveln und sich auf diesen zu konzentrieren. Dies wäre in den alten Spielen nicht möglich gewesen: Den Unterschied zwischen Starter und später gefangenen Pokémon hätte man so schnell nicht mehr aufholen können. In den neusten Spielen hilft euch hierbei jedoch ein toller Gegenstand, den man bereits im ersten Wald und somit sogar noch vor der ersten Arena erhält: Der EP-Teiler! Wie zu erwarten, teilt er die im Kampf erhaltenen Erfahrungspunkte (EP) auf euer gesamtes Pokémon-Team auf. Der hochgestufte Starter besiegt also alle Widersacher locker und die schwachen Pokémon im Team profitieren davon. Selbst blutige Trainer-Anfänger sollten somit also nicht viele Probleme bekommen … außer bei der Auswahl ihres Teams.





Die Welt ist ebenso nicht länger in 2D. Ihr könnt die Landschaft genießen und müsst eurem Charakter nicht mehr nur auf den Kopf starren.



Mit dem Pokédexnavi könnt ihr euch gezielt an Pokémon heranschleichen und seht dabei schon vorher, welches Monster euch erwartet.

Das Multinavi hat viele hilfreiche Funktionen. Unter anderem könnt ihr in der Karte nachsehen, welcher Trainer eine Revanche möchte.

151 sind noch nicht genug!

Nach Beenden der Hauptstory lassen sich durch glückliche Storyumstände nicht nur die Pokémon bis zur dritten Generation fangen, sondern alle bis jetzt bekannten 721. Zumindest viele davon. Einige bekommt man wie immer nur durch Tausch mit anderen Spielern, andere nur durch ein Feature namens Pokédex-Navi, das ihr auf dem Touchscreen bedienen könnt. Dies zeigt euch Pokémon in der Nähe an, an die ihr euch dann ganz langsam heranschleichen müsst. Dies ist natürlich nicht der einzige Vorteil dieses Geräts. Es speichert zudem die Orte, an denen ihr diese Pokémon fangen könnt, und ihr seht somit sofort beim Betreten einer neuen oder alten Route, ob hier noch nicht gefangene Spezies auf euch warten. Für die Fans der „Shiny", also der seltenen andersfarbigen Pokémon wurde so auch gesorgt: Ihr könnt mit dem Pokédex-Navi explizit nach einer Art suchen und trefft dementsprechend auf viele Exemplare des gewünschten Tierchens.

Groß, größer, MEGA!

Und nein. 721 sind immer noch nicht genug. Um euer Kampf- und Spielerlebnis weiter zu verbessern, gibt es für zahlreiche Pokémon nun auch die Megaentwicklung zu erreichen. Durch einen entsprechenden Megastein werden eure Tierchen im Kampf kurzzeitig noch stärker und verändern wie bei einer normalen Entwicklung wieder ihr Aussehen. Diesmal werden sie noch größer und mächtiger. Leider bleibt dies wirklich nur während des aktiven Kampfs bestehen. Danach werden eure Pokémon wieder zu der normalen Form, die sie vorher schon hatten. Die Megasteine hierfür findet ihr im ganzen Land verteilt, also: Augen auf!

Das beste Remake, bis jetzt?

Man darf wohl behaupten, dass *Alpha Saphir* und *Omega Rubin* die wohl besten Neuauflagen einer früheren Pokémon-Generation sind. Super für Anfänger geeignet, mit massenhaft Pokémon gefüllt und zudem in vielerlei Hinsicht optimiert. Habt ihr nach *Pokémon GO* einen Narren an den Taschenmonstern gefressen, ist das womöglich der beste Weg, diese Erfahrung um ein weiteres Spiel zu erweitern. Sollte euer Hauptaugenmerk jedoch auf den Kämpfen liegen und ihr wollt euch am liebsten selbst dabei austoben, wäre vielleicht das nachfolgende *Pokémon Tekken* für Nintendos Heimkonsole Wii U etwas für euch.

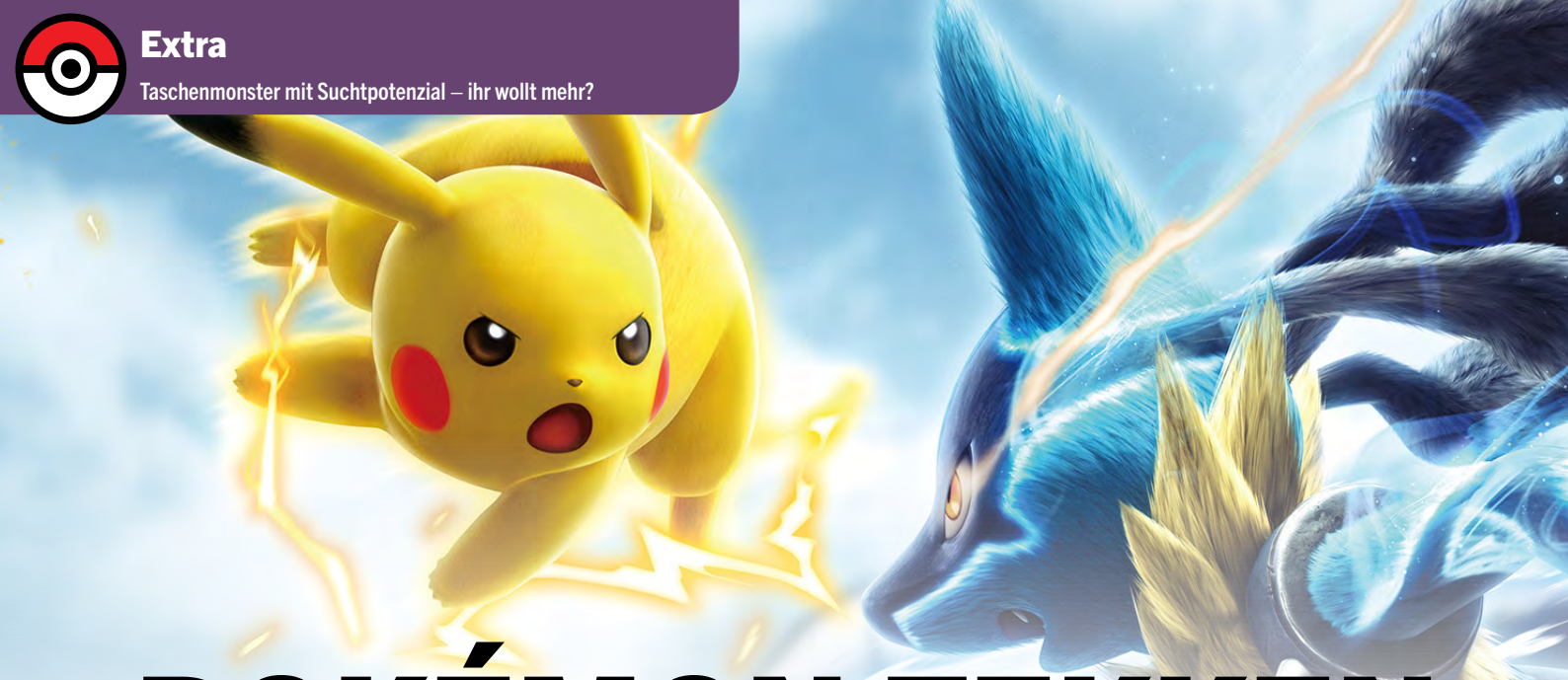
● Laureen Eggmann

INFOS

System:	Nintendo 3DS
Veröffentlichung:	28.11.2014
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Game Freak, Creatures Inc.
Preis:	39,99 Euro
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren

In PokémonAmi könnt ihr eine ganz neue Bindung zu eurem Begleiter eingehen und diesen nach Herzenslust kuscheln, füttern und bespaßen.

Im späteren Spielverlauf könnt ihr von eurem Latias oder Latios aus die Welt erkunden. So stoßt ihr auf völlig unbekannte und nur manchmal auffindbare Inseln und Höhlen.



POKÉMON TEKKEN

Neben dem Sammeln der kleinen Taschenmonster ist bei *Pokémon* auch das Kämpfen ein wichtiger Aspekt. Wem gerade das besser gefällt, der sollte mal einen Blick auf *Pokémon Tekken* werfen.

Pokémon ist – wenn man den japanischen Original-Release mit einbezieht – seit über 20 Jahren fest auf Nintendos mobilen Handhelds zu Hause. Immer wieder haben sich die Macher der Serie aber dazu entschieden, dem Franchise etwas Freilauf zu gönnen. Ein besonders populäres wie auch topaktuelles Beispiel dafür findet sich im Titel *Pokémon Tekken*. Das erstmals auf der Pokémon Game Show 2013 angedeutete Spiel lässt dabei die populärsten Monster der Reihe in einer großen Arena gegeneinander antreten: Pikachu, Glurak, Machomei, Gengar, Lohgock, Lucario, Gewaldro, Guardevoir, Rutena, Suicune, Skelabra, Snibunna, Knackrack und Mewtu.

Der Rollenspiel-Part, in der Hauptserie einer der wichtigsten Bestandteile, wurde für *Pokémon Tekken* auf ein Mindestmaß zurückgeschnitten, dafür kontrolliert ihr das Pokémon eurer Wahl direkt selbst – ganz genauso wie in einem Prügelspiel. Anders, als man zunächst vermuten würde, ist das Spiel aber kein 3D Fighting Game à la *Tekken*. Viel eher geht es zunächst einmal darum, den Kontrahenten in der Arena mit den typischen Attacken des jeweiligen Pokémon zu schwächen, ehe man sich anschließend in Richtung Nahkampf bewegt. An dieser Stelle wechselt die Kamera auch in die für das Genre übliche Seitenperspektive. Das Spielgeschehen ist dabei nicht unnötig kompliziert ausgefallen. Jedes Pokémon verfügt über ein knappes Dutzend verschiedener Angriffe, die sich effektiv miteinander kombinieren lassen.

Nicht nur die Pokémon selbst stehen im Rampenlicht, auch ihr selbst als Trainer kommt natürlich nicht zu kurz. Mit jedem erzielten Sieg steigt ihr im Rang weiter auf und qualifiziert euch somit für die Liga-Turniere. Geht ihr hier ebenfalls als Sieger vom Platz, wartet schon die nächste Liga auf euch. Das erhaltene Preisgeld dürft ihr zwischenzeitlich in neue Outfits für eure Trainerfigur investieren. Immerhin möchte man doch gut aussehen, wenn man online andere Spieler und ihr Pokémon zum Duell herausfordert.

Marco Cabbibo

INFOS

System:	Nintendo Wii U
Veröffentlichung:	18. März 2016
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Bandai Namco
Preis:	39,99 Euro
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren

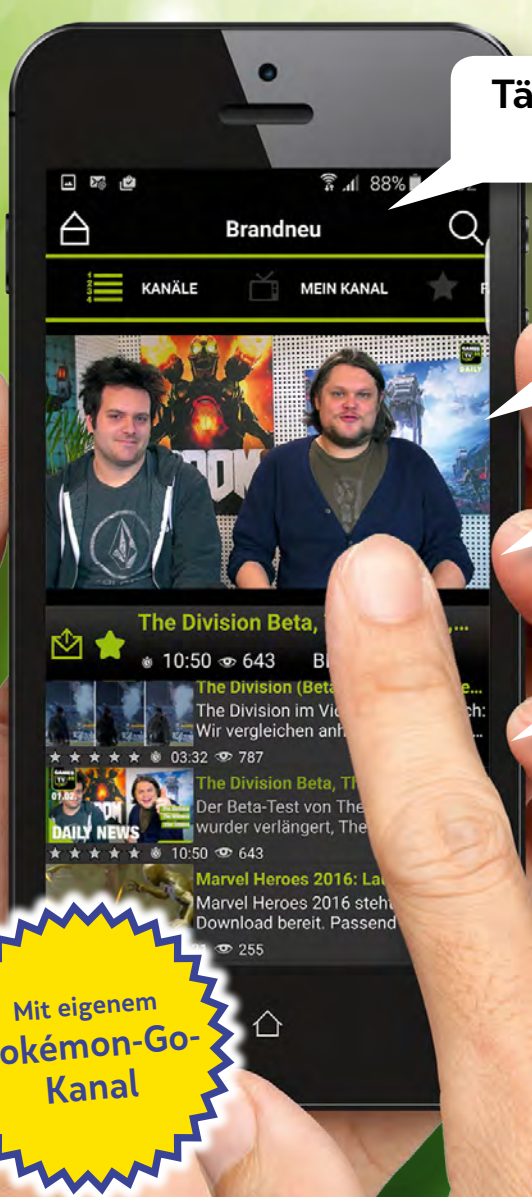
Neben Pikachu (rechts) feiern auch noch viele andere Pokémon ihren Auftritt.

Wer möchte, kann mit seinem Pokémon auch online gegen andere Spieler antreten.

DIE VIDEO-APP FÜR GAMER

GAMES TV 24

Kostenlos



Tägliche & wöchentliche News-Show!

Täglich brandheiße Gaming-Clips für PS4, Xbox One, Wii U, PC und Mobile

Die besten Kino-Trailer

Über 20.000 Videos in der Datenbank!

DAS SAGEN DIE USER:

»Wunderbar! Habt ihr gut gemacht!«

»Top! Weiter so und danke!«

»Super App für Videospielfans. :-)«

»Mein eigenes Spielefernsehen! Informativ, übersichtlich und kompetent aufbereitet.«

SCHON ÜBER 160.000 USER!

Mit eigenem **Pokémon-Go-Kanal**

Erhältlich im App Store

Downloaden im Windows Store

JETZT BEI Google Play

/gamestv24

www.gamestv24.de

Ein Produkt der computec MEDIA

Himmlisch gut:

Das monatliche Pflichtmagazin für Nintendo-Fans

Jeden Monat neu!

N-ZONE bequem online bestellen oder abonnieren unter: **shop.n-zone.de**

Oder digital lesen: **epaper.computec.de**
Einfach den QR-Code scannen bzw. im Store unter „N-ZONE“ suchen.

TYPEN-RATGEBER

Die Kombination aus Attackentyp des Angreifers und Typ des verteidigenden Pokémon beeinflusst den verursachten Schaden.

LEGENDE

- Sehr effektiv – Schaden x 2
- (leer) Normal – Schaden x 1
- Nicht effektiv – Schaden x 0,5

ATTACKENTYP DES ANGREIFENDEN POKÉMON

TYP DES VERTEIDIGENDEN POKÉMON

	NORMAL	FEUER	WASSER	PFLANZE	ELEKTRO	EIS	KAMPF	GIFT	BODEN	FLUG	PSYCHO	KÄFER	GESTEIN	GEIST	DRACHE	UNLICHT	STAHL	FEE
NORMAL													◒	◒			◒	
FEUER		◒	◒	↯		↯						↯	◒		◒		↯	
WASSER		↯	◒	◒					↯				↯		◒			
PFLANZE		◒	↯	◒				◒	↯	◒		◒	↯		◒		◒	
ELEKTRO			↯	◒	◒				◒	↯					◒			
EIS		◒	◒	↯		◒			↯	↯					↯		◒	
KAMPF	↯					↯		◒		◒	◒	◒	↯	◒		↯	↯	◒
GIFT				↯				◒	◒				◒	◒			◒	↯
BODEN		↯		◒	↯			↯		◒		◒	↯				↯	
FLUG				↯	◒		↯					↯	◒				◒	
PSYCHO							↯	↯			◒					◒	◒	
KÄFER		◒		↯			◒	◒		◒	↯			◒		↯	◒	◒
GESTEIN		↯				↯	◒		◒	↯		↯					◒	
GEIST	◒										↯			↯		◒		
DRACHE															↯		◒	◒
UNLICHT							◒				↯			↯		◒		◒
STAHL		◒	◒		◒	↯							↯				◒	↯
FEE		◒					↯	◒							↯	↯	◒	

ARENA-KÄMPFE

Die Arena

- Es gibt **drei Teams**, wobei ihr eine Arena immer für euer Team erobert.
- Die Arena-Stufe wird durch **Prestige-Punkte** bestimmt. Punkte einer Arena des eigenen Teams können durch Trainingskämpfe erhöht, Punkte der Arena eines gegnerischen Teams durch Angriffe gesenkt werden.
- Je nach Arena-Stufe können **1 bis 10 Pokémon** darin platziert werden.
- Für jede Arena, in der ein Pokémon von euch platziert ist, könnt ihr alle 21 Stunden **zehn PokéMünzen und 500 Sternenstaub** bekommen. Dafür berührt ihr im Shop das Symbol oben rechts.

Kämpfe optimal bestreiten

- Für die **Standardattacke** müsst ihr kurz auf den Bildschirm **tippen**, für die **Spezialattacke** den Bildschirm **länger gedrückt halten**. Letztere müsst ihr durch Einsatz der Standardattacke erst aufladen.
- Eine **gelbliche Alarm-Markierung** signalisiert einen bevorstehenden Angriff des Gegners: In diesem Moment müsst ihr ausweichen.
- **So kämpft ihr effektiv:** Zu Beginn attackiert ihr nicht, sondern weicht zweimal aus. Dann greift ihr ein- bis dreimal an. Sobald die gelbliche Warnung erscheint, weicht ihr wieder aus. Diese Reihenfolge wiederholt ihr.

STARKE POKÉMON

„Schaden pro Minute“-Wert

- Die **tatsächliche Stärke** von Pokémon beinhaltet viele Variablen.
- Neben WP spielen auch Angriffsboni und Animationszeit eine wichtige Rolle. Daraus errechnet sich der **„Schaden pro Minute“-Wert**, der angibt, wie viel Schaden ein Pokémon pro Minute maximal anrichten kann.
- Dazu kommen noch Kraftpunkte und der Verteidigungswert des Pokémon. Berücksichtigt man noch diese zusätzlichen Faktoren, kann man eine Rangliste von **Pokémon nach Gesamtstärke** aufstellen.
- Nachfolgend eine Liste **besonders starker Pokémon**. In Klammern steht die Standardattacke, die es für **maximale Kampfkraft** beherrschen muss.

Besonders starke Pokémon zur Arena-Eroberung

- Aquana (Attacke: Aquaknarre)
- Relaxo (Attacke: Schlecker)
- Lapras (Attacke: Eisesodem)
- Lahmus (Attacke: Aquaknarre)
- Turtok (Attacke: Aquaknarre)
- Geowaz (Attacke: Lehmschuss)
- Quappo (Attacke: Lehmschuss)

POKÉMON-JAGD

Wie man an Pokémon kommt

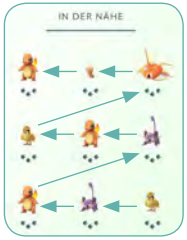
- Pokémon erhaltet ihr durch **Fangen, Entwickeln, Eier-Ausbrüten** und in Zukunft **Tauschen**.
- **Legendäre Pokémon** trefft ihr nicht in der Wildnis an.
- Manche Pokémon gibt es nur auf bestimmten **Kontinenten**.

Wie man Pokémon fängt

- Pokémon fangt ihr mithilfe von **Pokébällen** oder besseren Versionen: Superball, Hyperball und Meisterball. Diese schaltet ihr mit steigendem Trainerlevel frei.
- **Himmihbeeren** besänftigen wilde Pokémon und sorgen dafür, dass man sie leichter fangen kann.
- **Der farbige Kreis** um das Pokémon gibt die Fang-Schwierigkeit an: grün (leicht), orange/gelb (mittel), rot (schwer).
- Der Kreis wird kleiner, wenn ihr den Pokéball berührt. **Je kleiner der Kreis, desto höher die Fangchance**. Allerdings müsst ihr das Pokémon innerhalb des Kreises mit dem Pokéball treffen.

POKÉMON-ORTUNG

„In der Nähe“-Kasten



- Die Zahl der **Fußstapfen unter den Pokémon gibt die Entfernung an**. Bei null Stapfen taucht das Pokémon jeden Moment auf der Karte auf.
- Das **nächste Pokémon** steht grundsätzlich immer oben links, das am **weitesten entfernte Pokémon** unten rechts. In der Abbildung oben rechts seht ihr, wie Pokémon nach vorne rücken, wenn man ihnen näherkommt.

Triangulation

- Wählt im **„In der Nähe“-Kasten** das gewünschte Pokémon an.
- Merkt euch die **Position im Kasten** sowie die **Fußstapfen** und lauft anschließend in eine beliebige Richtung los.
- Erhöht sich die Zahl der Fußabdrücke oder verschwindet das Pokémon aus dem Kasten, dreht ihr euch um **180 Grad** und lauft weiter.
- Wenn sich die Zahl der Abdrücke zum ersten Mal **verringert**, merkt euch diese Stelle als **Punkt A**.
- Wenn sich die Zahl der Abdrücke danach erstmals **erhöht**, merkt euch die Stelle als **Punkt B**.
- Dreht euch um 180 Grad und geht zur **Mitte zwischen A und B**.
- **Nun um 90 Grad drehen**. Entweder lauft ihr jetzt auf das Pokémon zu oder ihr dreht euch erneut um 180 Grad, falls sich die Zahl der Abdrücke erhöht.

SCHNELL LEVELN

Der Trainerlevel

- Der Trainerlevel steigt durch **Erfahrungspunkte (EP)**. Dafür gibt es Items als Belohnung und ihr schaltet hin und wieder etwas Neues frei.

- EP gibt's etwa für **gefangene Pokémon** (100 EP) und **neue Pokémon** (500 EP), beim **Besuch von PokéStops** (50/100 EP), fürs **Eier-Ausbrüten** (200/500/1000 EP), bei guten **Pokéball-Würfen** (10/50/100 EP) oder für erfolgreiche **Arena-Kämpfe** (variable EP-Ausbeute)

Trainerlevel schnell erhöhen

- Das wichtigstes Item für Levelaufstiege ist das **Glücks-Ei**, denn es verdoppelt für 30 Minuten sämtliche EP.

- **Kombiniert das Glücks-Ei gezielt mit allen Aktionen**, für die ihr EP bekommt: PokéStops besuchen, Pokémon fangen, Lockmodule einsetzen, Pokémon weiterentwickeln, Eier ausbrüten, Rauch einsetzen.

- Nutzt diesen zeitbegrenzten Bonus mit so vielen EP einbringenden Aktionen wie möglich, um das **Maximum an Erfahrungspunkten** rauszuholen.

- Auch **Arena-Kämpfe** bringen ordentlich EP ein – vor allem in Arenen gegnerischer Teams und mit hohem Arena-Prestige.

VERSTÄRKUNG

Pokémon weiterentwickeln

- Wenn sich Pokémon weiterentwickeln, gewinnen sie sehr deutlich an Kampfkraft. Die Entwicklung kostet euch allerdings viele **Bonbons**.

- Mit Entwicklungen solltet ihr für eine möglichst gute WP-Ausbeute **erst ab Level 18** beginnen.

Pokémon verstärken

- Power-Ups verstärken eure Pokémon, sie kosten euch **Sternenstaub und Bonbons**. Der Süßkram ist immer an ein bestimmtes Pokémon gebunden, Sternenstaub hingegen nicht.

- Power-Ups solltet ihr ebenfalls erst ab einem **Trainerlevel von etwa 18** nutzen, da ihr dann auf stärkere wilde Pokémon trefft und euch so einiges an Sternenstaub und Bonbons sparen könnt, um das volle Potenzial an Wettkampfpunkten (WP) eines Pokémon voll auszureizen.

- Verstärkt für **maximalen WP-Zuwachs** immer die höchste Entwicklungsstufe eines Pokémon

- Als **Richtwert** für Pokémon der letzten Entwicklungsstufe gilt: WP über 1.000 – sehr gut; WP über 2.000 – extrem gut; WP über 3.000 – episch